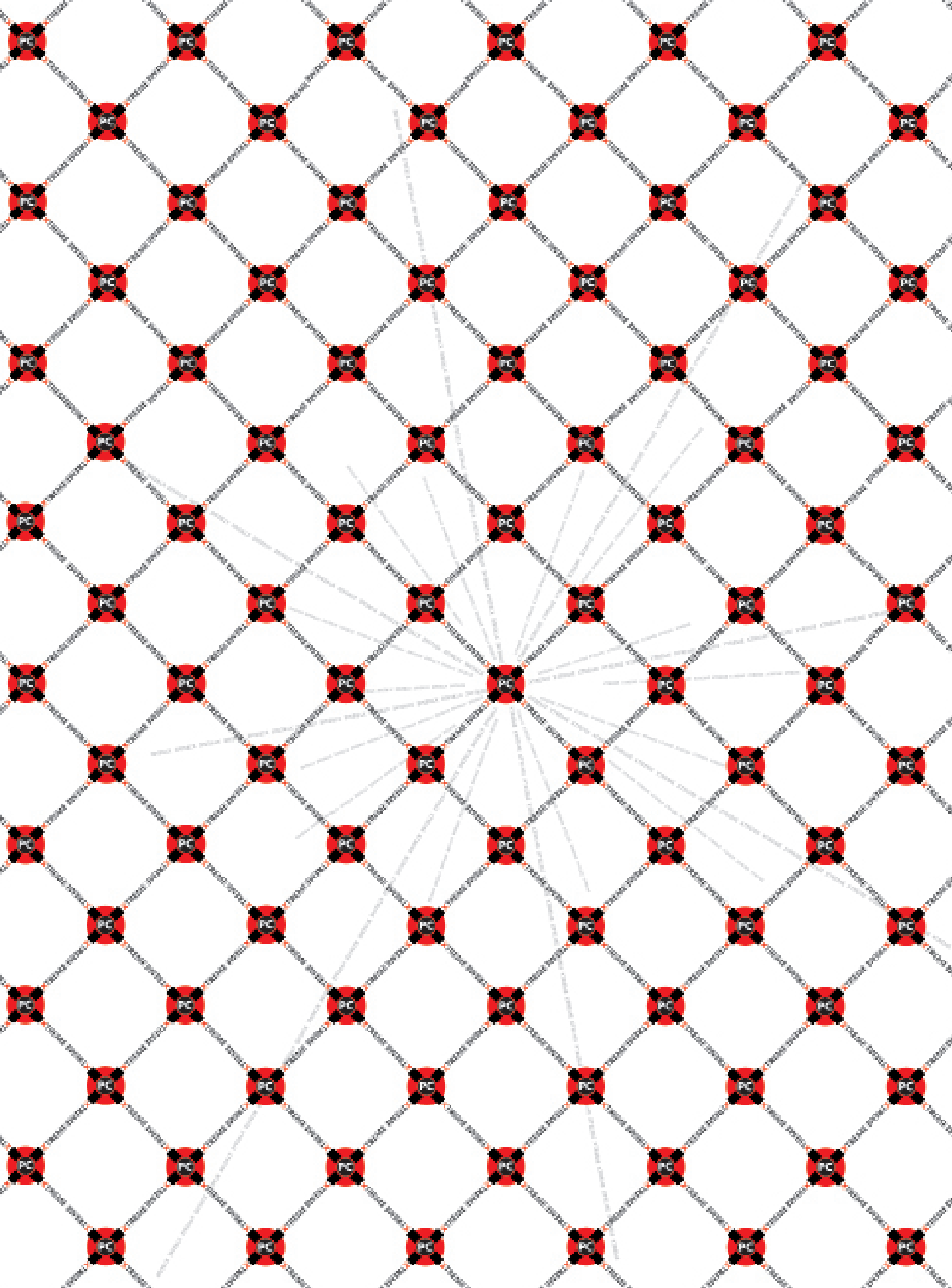


XTREMEPC
EL LIBRO

Xtreme PC : **** / ****.

- 1a ed. - Buenos Aires : Grupo MDP, ****.
v. ****, **** p. : il. ; 23x17 cm.

ISBN ****

1. Periodismo. I.****
CDD ****

Editó Editorial Grupo MDP S.A. Av. Belgrano 1217 2º 28 Ciudad Autónoma de Buenos Aires, República Argentina.

Se imprimió en ****. ****, ****,
Provincia de Buenos Aires. República Argentina, en el mes de **** del año ****

****: **** es un libro de información periodística realizado en forma independiente, por lo que el mismo no está de ninguna manera auspiciado, ni es producido bajo licencia de Nintendo ni de los eventuales cesionarios de dicha licencia en cualquier lugar del mundo.

All the brands and/or product names and artwork are trademarks or registered trademarks of their owners. Todas las imágenes y marcas reproducidas en este libro son Copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos exclusivamente periodísticos.

No se permite la reproducción parcial o total, el almacenamiento, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro, en cualquier forma o por cualquier medio, sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias, digitalización u otros métodos, sin el permiso previo y escrito del editor. Su infracción está penada por las leyes 11.723 y 25.446

Queda hecho el depósito que establece la Ley 11.723

©2009 Editorial Grupo MDP S.A.

Director Editorial
Maximiliano Peñalver

Editor
Diego Bournot

Jefe de Redacción
Facundo Mounes

Diseño y Diagramación
Gonzalo Ballina
Daniel Herbón
César Pereyra

Redacción
Diego Bournot
Alejandro Nigro
Leandro Dias
Antonio Schmidel
Damián Silberstein

Departamento Comercial
comercial@loaded.vg
(5411) 5219-2568

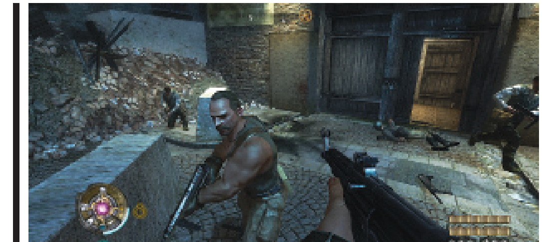
Representación Legal
César Herbón

Agradecimientos especiales:
Magalí Schneider, Ariel Fleita, Martín Morales Grosschop, Fabricio Lartigau, Héctor Park y a todo el staff de Cual Es?

Este libro está dedicado a:
Mario Pergolini, Osvaldo Cellucci y María Alejandra Rodriguez.

Y a los más chiquitos:
Santiago, Simón, Tomás, Matías, Valentina, Dante, Agustina, Ignacio, Victoria, Sofía, Nicolás, Catalina, Nahiara.





04 WOLFENSTEIN ****

14 RED FACTION: GUERRILLA

16 NEED FOR SPEED: SHIFT



24 JUEGOS SOCIALES ****

18 PLANTS VS. ZOMBIES



22 COMO CORRER JUEGOS DE D.O.S.

****

28 ROL DE ACCIÓN

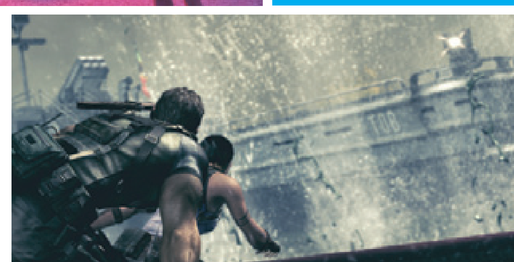
32 LOS SIMS 3



****

54 RESIDENT EVIL 5

****



50 TRINE

63 GRATIS PERO LEGAL





La ciudad de los nazis perdidos

El solo hecho de nombrar la palabra Wolfenstein debería ser suficiente para llenarnos la mente de recuerdos, y si no lo logra, les recordamos que se trata nada más y nada menos que de la franquicia que está considerada como el padre de los juegos de acción en primera persona. Es por eso que el lanzamiento de una nueva entrega, nos llenaba de esperanzas, aunque llamativo resultó que el juego no reciba la prensa y difusión necesaria. Quizás porque no se trata de un producto desarrollado por iD Software, sino por Raven Software, es que el lanzamiento pasó casi como el de un juego cualquiera, algo que en primera impresión podría resultar en una decepción, aunque no podemos adelantarnos sin contarles absolutamente todo sobre este nuevo Wolfenstein.



CONTEXTO HISTORICO. La historia nos volverá a ubicar en las botas de B.J. Blaskowicz, que debe ser enviado nuevamente a territorio Nazi para lidiar con más hordas de seguidores de Hitler que no tienen nada mejor que hacer que andar probando con experimentos mutantes, seres de otras dimensiones, y súper poderes varios. Luego de recibir reportes que involucran a desconocidas actividades paranormales, B.J. es enviado a Isenstadt, la ciudad donde transcurre la acción, donde deberá conocer a grupos de resistencia que lo ayuden en su lucha contra el Reich. El año es 1943, y Hitler cada vez logra generar más poder, por lo que los planes para desarrollar súper armas no son suficientes, y poco a poco nos iremos enterando de los planes Nazis para abrir portales a otra dimensión, que permitan construir un ejército de criaturas extrañas y no muertos. Aquí podemos encontrar directamente el primer problema de Wolfenstein, y es que su historia no representa un mayor interés para el jugador. En tiempo en donde la narrativa juega un papel fundamental en los videojuegos, Wolfenstein poco hace para alejarnos de la premisa "cumplí con los objetivos de este nivel porque sí", y a pesar de que nada de malo existe en su argumento, no nos enojábamos si nos encontrábamos con algún desarrollo más profundo, o algunos giros de tuerca o modificaciones en la historia que nos alejen un poco de la premisa básica de Blaskowicz de acabar con la amenaza Nazi. Esto queda más en evidencia aún, al tratarse de un juego que involucra cierto tipo de mundo abierto, y nos dá la posibilidad de elegir algunas misiones secundarias a realizar. A todo esto, hay que sumarle que Wolfenstein dura poco más que un suspiro, por lo que es recomendable que no se limiten solamente a las misiones principales, sino que se tomen su tiempo para recorrer cada nivel, realicen misiones secundarias, y por sobre todas las cosas, recolecten oro suficiente, porque de lo contrario pueden llegar a un punto en la historia sin retorno, donde se den cuenta que no disponen del dinero suficiente para mejorar sus armas y poderes, y queden varados en la lucha contra algún enemigo que resulte demasiado poderoso para nuestras habilidades, sin más remedio que volver a retomar la acción unos cuantos capítulos detrás.

QUE 20 AÑOS NO ES NADA. La jugabilidad es clásica para un título de acción en primera persona, y todo aquél que haya jugado a un juego de este tipo en los últimos 10 años, no tendrá problemas en acostumbrarse inmediatamente al sistema de control. La única diferencia estará dada por los poderes del Velo (Veil), que comenzaremos a recolectar bien temprano en la aventura, y nos servirán para poder avanzar en numerosos sectores, como así también para lidiar con las hordas de la SS. Los Tomos de Poderes servirán para mejorar los poderes del Velo, y al igual que el oro, se encontrarán diseminados por los niveles, y para obtenerlos simplemente tendremos que poner atención a nuestro entorno, aunque

GÉNERO
ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA
DESARROLLO
RAVEN SOFTWARE
DISTRIBUCIÓN
ACTIVISION
SITIO OFICIAL
WWW.WOLFENSTEIN.COM
MULTIPLAYER
12 JUGADORES ONLINE

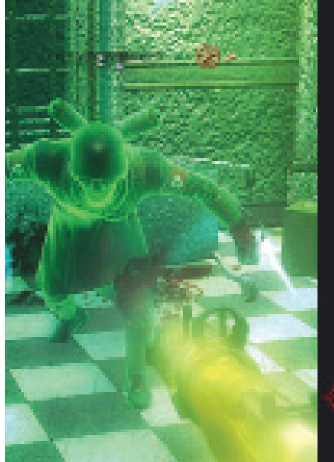
REQUERIMIENTOS
Mínimos:
SISTEMA OPERATIVO
XP / VISTA
PROCESADOR
3.2 GHZ
MEMORIA
1 GB RAM
VIDEO
GEFORCE 6800GT O RADEON X800

Recomendados:
SISTEMA OPERATIVO
XP / VISTA
PROCESADOR
DOBLE NUCLEO 2.0 GHZ
MEMORIA
2 GB RAM
VIDEO
GEFORCE 9600GT O RADEON HD3850

SI ENTRETENIDO MIENTRAS DURA. BUENOS JEFES DE NIVEL.

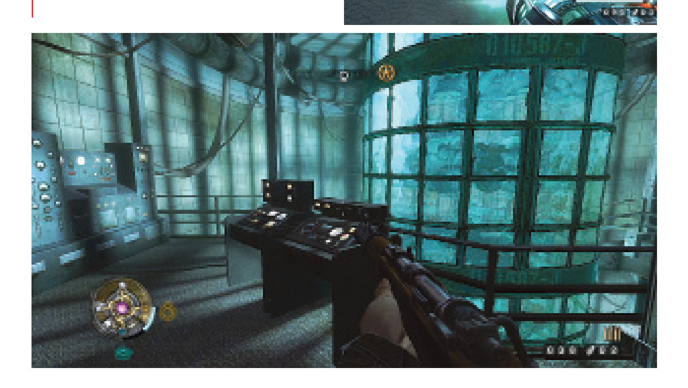
NO DEMASIADO GENÉRICO PARA LO QUE SU NOMBRE IMPLICA. APARTADO TÉCNICO ANTICUADO.





si no quieren esforzarse demasiado, no tienen más que dirigirse a la completa guía en la página XXX, donde encontrarán detallada la ubicación de cada Oro, Inteligencia y Tomo de Poder en cada nivel o escenario.
En total serán cuatro los poderes disponibles, siendo Veil Sight necesario para poder ver zonas ocultas, como puertas o pasajes, y en niveles más elevados, inclusive a enemigos a través de paredes; Mire nos permitirá enlentecer el tiempo alrededor de B.J., lo que como suponen servirá para lidiar con objetos extremadamente rápidos, y también contra numerosas balas del enemigo; Shield será un escudo que prolongará nuestra vida, y en niveles más altos, rebotará algunos proyectiles, y hasta será capaz de matar a todo aquello que nos toque; por último, Emperor será un poder que le dará más poder a nuestras balas, pudiendo atravesar Veil Shield, y hasta paredes si lo mejoramos suficiente.
Con respecto a las misiones, los objetivos a cumplir serán siempre evidentes, y estarán absolutamente guiados por nuestro compás en la parte superior de la pantalla, que nos llevará exactamente hasta el mismo, sin que tengamos en la mayoría de los casos que preocuparnos por el camino a tomar.
El armamento con el que contará B.J. será algo limitado, encontrando los fusiles MP40 y MP43, rifle KAR98, lanzallamas y lanza cohetes. Sin embargo, no se preocupen que serán más que suficientes, porque las mejoras que podremos hacer en cada arma son numerosas, y rápidamente transformarán a alguna de ellas en nuestra favorita. Como siempre, es recomendable que esperen y guarden su dinero, para gastarlo en mejoras para algunas armas más avanzadas del juego, porque al arsenal mencionado tendremos que sumarle algunos "chiches" que nos dejarán nuestros amigos Nazis muertos, como cañones de electricidad o de partículas. Cada arma podrás ser mejorada en aspectos como una mejor mira, aumento en la capacidad del cargador, tiempo de recarga, o retroceso, por lo que en definitiva termina transformándose en una cuestión de gustos de cada jugador.
Mención aparte merecen los aliados que nos ayudarán en nuestra aventura. Y ayudarán es un decir, porque es justamente lo que menos harán. Cada vez que nos encontremos con alguna facción de resistencia o grupete de compinches que pretenden sernos útiles, nos agarraremos la cabeza al ver lo malos que son en combate, transformándose más en un estorbo que dificulta nuestra visibilidad en algunos casos, que en asistencia que puede simplificarnos la eliminación de algún que otro Nazi. Por lo menos la incidencia de estos aliados es nula, y no deberemos reiniciar una misión por algun error cometido por uno de ellos, pero vayan haciéndose la idea de que B.J. Blaskowicz hay uno solo, y será el único capaz de acabar con todos y cada uno de los Nazis. También ayuda el saber que esta inteligencia símil babosas se aplica también a los enemigos, por lo que más allá de la peligrosidad natural

Es una lástima que las armas más poderosas, como el cañon de partículas, no estén disponibles para el multiplayer, aunque sea en algun modo de juego específico







Los enemigos no son lo suficientemente variados, pero algunos, como los Despoiled, nos darán más de un dolor de cabeza si no logramos anticiparnos a sus movimientos

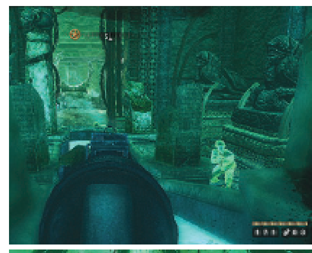
de cada uno, no esperen flanqueos, ni actitudes estratégicas. Y ni que hablar de los escasos pero épicos jefes de nivel, que serán los encargados de otorgar probablemente los mejores momentos del juego, y serán aquellos que justificarán el habernos tomado el trabajo de mejorar poderes y armas.
Si bien los poderes le dan algo de frescura al asunto, la jugabilidad termina siendo un calco de todo lo que ya hemos visto, y tampoco las escenas de acción se destacan, ni los poderes se hacen tan necesarios, ni los enemigos tan variados, y en definitiva, el nombre de un juego que ha servido de modelo para generaciones y generaciones de desarrolladores, termina en esta entrega siendo un compendio de todos aquellos títulos que supieron tomar ideas de su ancestro. ¿Paradójico no?

COMO EL SOL CUANDO AMANECE.
Como mencionáramos, una de las características que hace especial a este Wolfenstein es su libertad, que sin encontrarse ni cerca de ser la de un Grand Theft Auto, nos dá la suficiente libertad de elección como para no transformarlo en un título lineal. Esta libertad comienza una vez que terminamos la primera misión, tutorial en su mayoría. Una vez que llegamos a Isenstadt nos encontraremos en un sector de la ciudad que podrá ser recorrido libremente, buscando objetos y tesoros ocultos, comprando armas y mejoras en el mercado negro, y participando de nuevas misiones en otros sectores.
A medida que avanzamos en la aventura lograremos acceso a diferentes sectores, aunque todos ellos en última instancia terminan siendo iguales en cuanto a su metodología, y no es más que una forma de hacernos sentir que somos nosotros los que estamos en control de la situación y del destino de la misión.
El apartado técnico es otro punto donde Wolfenstein hace un trabajo sólido, aunque no logra alejarse del pelotón de lo estándar, disponiendo de entornos muy bien trabajados y ambientados, que se contraponen con un diseño escaso en detalles para algunos personajes y enemigos. Mención aparte merece el detalle puesto a la acción en sí, donde no escatimará el presupuesto a la hora de hacer volar todo por los aires, incluídas las cabezas de nuestros enemigos, en un título que tiene una crudeza visual y un nivel de sangre que puede no ser recomendado para los más pequeños, o para gente muy sensible.
Los poderes y los efectos especiales son el punto que logra alejar a este título de la mediocridad, y contribuyen enormemente a crear atmósfera, lo que junto con el excelente apartado sonoro probablemente contribuya a dejar una impresión positiva, aunque no demasiado, de un título que seguramente merecía mucho más.

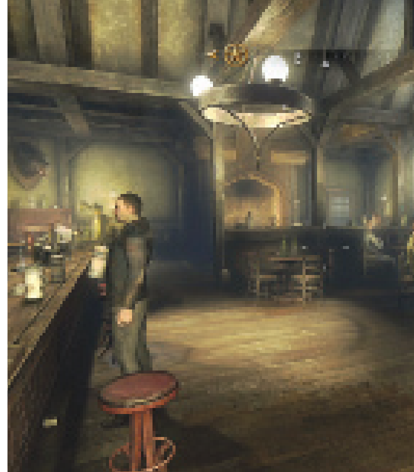
UNA FIESTA PARA UNOS POCOS.
El multiplayer seguramente será considerado por mucho como uno de los aspectos principales a tener en cuenta, siendo sus inmediatos antecesores Re-

turn To Castle Wolfenstein y Wolfenstein: Enemy Territory, ambos títulos excelentes en su apartado multiplayer, y que supieron sentar bases sobre muchos conceptos que hoy por hoy se consideran absolutamente necesarios a la hora de comenzar a hablar sobre un buen componente multijugador.
En este Wolfenstein, debemos elegir obviamente entre el bando de los Nazis (Axis) o los Aliados (Allies), y luego alguna de las tres clases disponibles, todas ellas genéricas a esta altura. Los ingenieros serán los únicos que puedan disponer de municiones constantes para todo el equipo, y los Médicos aquellos que puedan andar tirando paquetes medicinales a diestra y siniestra. El soldado será entonces la única alternativa realmente de ataque, pudiendo disponer de cargas explosivas, y también comandar armamento pesado como lanzallamas y lanza cohetes. Resulta llamativo que no podamos en el modo multiplayer disponer de ninguna de las armas especiales del apartado single player, como el cañon de electricidad o el de particular, aunque es imaginable, ya que su poder destructivo desbalancearía notablemente este equilibrado y frágil ecosistema. Tampoco se preocupen por la escasez de armas, porque al igual que en la aventura para un solo jugador, podremos recolectar dinero durante las partidas, lo que nos servirá para comprar las mismas mejoras para nuestras armas, lo que da lugar a un interesante abanico de estrategias, de acuerdo al arma y la mejora comprada.
Los poderes también se encuentran ausentes casi en su mayoría del modo multijugador, a excepción del Veil Sight, que será casi fundamental para mantener a los oponentes en vista. Este es un aspecto algo negativo también, ya que los mapas del multiplayer cuentan con una abundancia de lugares de recarga para nuestro poder, por lo que la vista en Veil Sight se transforma inconfundiblemente en una constante a lo largo de todas las partidas.
Por último, los modos de juego también se antojan escasos, siendo únicamente tres los disponibles: el clásico Team Deathmatch; Objetive que se trata de atacar y defender cada nivel; y Stopwatch, en el que se premiará a los jugadores que logren cumplir ciertos objetivos de cada mapa de la manera más veloz posible.
No es que se trate de un flojo multiplayer, pero con los pergaminos de la franquicia, realmente esperabamos encontrarnos con mayores novedades. Como eso no pudo ser, imaginamos aunque sea una mayor variedad en modos de juego y opciones, y como eso tampoco pudo ser, tuvimos que conformarnos con un multiplayer básico, sencillo, que en cierto modo condice con lo que se puede encontrar en su apartado multiplayer, y que si bien alcanza para horas y horas de diversión, no es suficiente para lo que su nombre implica.

La ilusión de mundo abierto y libertad que nos entrega Raven es lo suficientemente fuerte como para motivarnos a continuar haciendo misiones, y por sobre todas las cosas, a rehacer otras en las que no recolectamos suficientes objetos





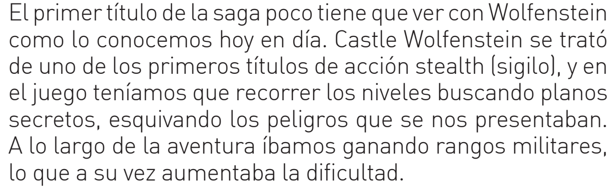




Cronología

Pocos video juegos pueden darse el lujo de auto nombrarse precursores de un género, y menos aún de uno tan establecido como el de los de acción en primera persona. Wolfenstein es una franquicia que se ha caracterizado por innovar en cada una de sus entregas, ofreciendo siempre algo que lograba diferenciarlo en menor o en mayor medida del resto. Sin embargo, pocos seguramente recordarán que el padre de los juegos en primera persona nació como un título con tintes de acción y sigilo, en una tradicional –para la época– vista desde arriba. Es por eso que si queremos entender el fenómeno Wolfenstein, no podemos desconocer la historia de una de las franquicias que fundaron un género que pulula en las PCs de todo el planeta.

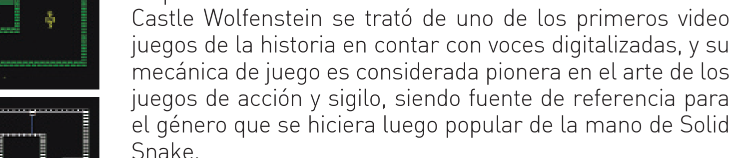


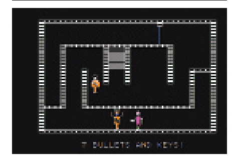


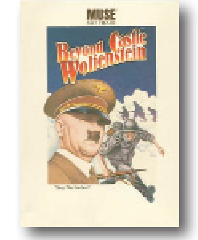
CASTLE WOLFENSTEIN

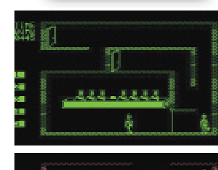
DESARROLLADOR MUSE SOFTWARE
DISTRIBUIDOR MUSE SOFTWARE
AÑO 1981

El primer título de la saga poco tiene que ver con Wolfenstein como lo conocemos hoy en día. Castle Wolfenstein se trató de uno de los primeros títulos de acción stealth (sigilo), y en el juego teníamos que recorrer los niveles buscando planos secretos, esquivando los peligros que se nos presentaban. A lo largo de la aventura íbamos ganando rangos militares, lo que a su vez aumentaba la dificultad.
Castle Wolfenstein se trató de uno de los primeros video juegos de la historia en contar con voces digitalizadas, y su mecánica de juego es considerada pionera en el arte de los juegos de acción y sigilo, siendo fuente de referencia para el género que se hiciera luego popular de la mano de Solid Snake.
con un nivel de detalle fenomenal, demostrando qué tan meticuloso puede ser Will Wright a la hora de dar vida a sus proyectos.











BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN

DESARROLLADOR MUSE SOFTWARE
DISTRIBUIDOR MUSE SOFTWARE
AÑO 1984

La secuela propiamente dicha de Castle Wolfenstein continúa con la misma mecánica de juego, con la diferencia de que ahora tendremos que recorrer los niveles hasta llegar a Berlin, al mismísimo bunker de Hitler, para eliminarlo. La jugabilidad es exactamente la misma del original: recorrer los niveles, disfrazándonos de nazis, o eliminarlos directamente, un camino muchísimo más difícil. Entre las mayores novedades de esta entrega, se encontraba un sistema de contraseñas, en el que los enemigos nos solicitaban al azar durante cada nivel que digamos la palabra secreta del nivel. Si no lográbamos dar con esta palabra, debíamos sobornarlos, a expensas de ser descubiertos.

WOLFENSTEIN 3D
DESARROLLADOR ID SOFTWARE
DISTRIBUIDOR APOGEE
AÑO 1992

El juego que lo cambió todo, el origen de lo que hoy conocemos como FPS, o juegos de acción en primera persona. Altamente inspirado en los títulos de Muse, iD Software dio vida al sargento William B.J. Blaskowicz, quien busca escapar de la amenaza nazi. En sus planes iniciales, se esperaba que Wolfenstein 3D cuente con elementos de sigilo que nos permitan arrastrar cuerpos, cambiarnos de uniforme, pasar desapercibidos, etc. Todo esto al final fue desechado debido a la complicación que agregaba al sistema de control.

El título se encuentra dividido en tres episodios, siendo el primero de ellos Escape from Castle Wolfenstein, en el que BJ logra escaparse armado de un cuchillo y una pistola de su celda, para luego conseguir una machine gun, y así comenzar la mantanza nazi, hasta llegar al jefe de nivel, Hans Groose.

Operation Eisenfaust es el nombre del segundo episodio, en donde BJ se da cuenta de los planes de Hitler para crear un ejército de soldados nazis mutantes. Este escenario tiene lugar en el Castillo Hollehammer, donde se llevan a cabo los experimentos mutantes. Nuestro héroe se las verá con extrañas criaturas, hasta que logra alcanzar al jefe de nivel, interpretado por el Dr Schabbs, responsable de las mutaciones.

Por último, llegamos a Die, Führer, Die! en donde Blaskowicz se abre camino a través del bunker de Hitler, para enfrentarse en una batalla final al mismísimo Adolf, quien viste un traje robótico provisto de cuatro machine guns.

Wolfenstein 3D cuenta además con un pack de misiones extras, llamado The Nocturnal Missiones, que constan, al igual que la campaña principal, de tres episodios divididos en diez misiones cada uno. A Dark Secret, Trail of the Madman y Confrontantion son las pruebas en las que deberemos enfrentarnos a los planes nazis para una guerra química.





SPEAR OF DESTINY
DESARROLLADOR ID SOFTWARE
DISTRIBUIDOR FORMGEN CORPORATION
AÑO 1992

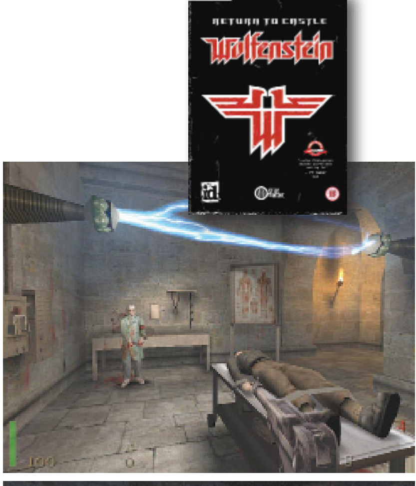
El juego lanzado en el mismo año que Wolfenstein 3D, resulta ser una precuela que cuenta los orígenes de B.J. Blaskowicz, en una misión que lo tiene en búsqueda de la Lanza del Destino, que se encuentra en manos alemanas.

El juego cuenta de 21 niveles en total, siendo 18 obligatorios para completar el juego, más otros tres secretos. También encontramos cuatro jefes de nivel al final de cada sección temática: Trans Groose es el hermano de Hans Groose; Barnacle Willhelm es el general que obtuvi la lanza; el Ubbermutant es la mejor creación del Dr Schabbs; por último, el Death Knight es un comandante armado hasta los dientes que se encuentra a cargo de la lanza. Una vez que obtenemos la Lanza del Destino, podemos utilizarla para enfrentarnos al último jefe de nivel: el Angel de la Muerte.

Por último, FormGen lanzó en 1994, dos años más tarde, dos paquetes con niveles, cada uno con 21 nuevas misiones, llamados Return to Danger y Ultimate Challenge.









RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
DESARROLLADOR ID SOFTWARE
DISTRIBUIDOR ACTIVISION
AÑO 2001

Casi diez años luego del lanzamiento de Wolfentein 3D, llega Return to Castle Wolfenstein, título que en realidad fuera desarrollado por Gray Matter Interactive y Nerve Software, aunque contó con una continua y pesada supervisión de iD Software. El título gozó de una buena crítica en su apartado single player, pero fue aclamado, y resultó el origen una vez más de muchos elementos por venir, en su aspecto multiplayer.

La campaña principal nos ubica en la Alemania de 1943, en donde Blaskowicz es enviado a investigar por sucesos paranormales a cargo de Heinrich Himmler. BJ es capturado, y entonces debe escapar una vez más de la amenaza nazi.

El multiplayer sorprendió por su temática grupal tan común hoy en día, en el que los jugadores deben trabajar en conjunto para lograr un objetivo. En total podemos controlar a cuatro clases diferentes: lieutenants, engineers, medics y soldiers. Muchos de sus modos de juego se han transformado en paradigmas de la industria, y puntos obligados de encuentro en todo título que salga al mercado en estos días.





WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY
DESARROLLADOR SPLASH DAMAGE
DISTRIBUIDOR ACTIVISION
AÑO 2003

Este título fue pensado para disponer de un modo de juego para un solo jugador, y ser vendido como un pack de expansión para Return To Castle Wolfenstein. Sin embargo, problemas en su desarrollo llevaron a que sea finalmente distribuido únicamente en su aspecto multiplayer, y como un título gratuito.

Enemy Territory se trata entonces de un juego multiplayer online, que en su carácter de gratis, ha logrado tener un tremendo éxito, con cientos de mapas y contenido generado por la comunidad. La jugabilidad, una vez más, agrupa a Aliados y Eje en batallas por objetivos primarios y secundarios, pudiendo elegirse entre cinco clases diferentes: soldier, medic, engineer, field ops y covert ops. Además contamos con un sistema de experiencia, que nos permite ir subiendo atributos y mejorando nuestro personaje con nuestro desempeño en el campo de combate.

Wolfenstein
Guía y Trucos

Guía

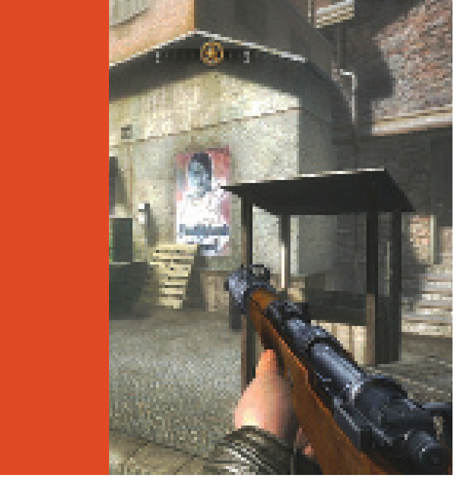
A la hora de mejorar nuestro arsenal, existen tres vías posibles: la del dinero, la de la inteligencia, y la de los tomos. Todas son complementarias, puesto que el dinero nos dá acceso a todas las mejoras posibles, mientras que la Inteligencia nos otorga mejoras para armas, y los tomos o libros nos dan acceso a mejoras para los poderes especiales.

Resulta necesario sin embargo, planificar en menor medida el camino que desearemos tomar, ya que salvo que deseemos completar el juego al 100%, recolectando todos los ítems, no será posible obtener las mejoras para todas las armas y poderes.

Si deseamos sacar el mayor partido de nuestro dinero, quizás lo más recomendable sería utilizar éste en mejoras para armas, ya que los tomos nos otorgarán las necesarias para los poderes, y si bien son de los objetos que más escasean, no son tan difíciles de encontrar, sobre todo porque muchos se encuentran en lugares que nuestra propia curiosidad nos llevará a visitar. No resulta entonces necesario, gastar nuestro dinero en mejoras para los poderes, y mucho menos se les ocurra comprar municiones, ya que las mismas abundan en los cuerpos de Nazis que matemos, y tendremos que ser realmente derrochones para quedarnos sin balas en todo el juego. El mismo concepto se aplica para las granadas, aunque en este sentido, si son de los que abusan de ellas, puede que sea necesario comprar alguna que otra de vez en cuando.

Si por el contrario, son de los que no reparan demasiado en buscar cuidadosamente objetos ocultos, entonces sí tendrán que examinar detalladamente cuáles mejoras desean perseguir, y optar por lás básicas que se adapten a su estrategia de juego. En este sentido, una práctica común y recurrente, debería ser el salvado antes de cada compra, para luego poder revertir la situación a una partida anterior al derroche de dinero en el mercado negro, si es que las mejoras no logran satisfacer nuestros deseos. Y a la hora de hablar de armas, una de las primeras (sino la primera) opción a la hora de optimizar al máximo, debería ser el fusil KAR 98, que con todas las mejoras, se transforma en un auténtico rifle de francotirador, capaz de eliminar a cualquier enemigo de un certero disparo, arrancando unas cuantas extremidades en el camino. Y con la mejora de potencia, es capaz hasta de matar a varios enemigos que se encuentren en la trayectoria del disparo.





LA RECOLECCIÓN DE ITEMS.
Como mencionáramos, resulta fundamental en este título recolectar todo el Oro, Inteligencia, y Tomos que encontremos en cada nivel, puesto que sin ellos, no obtendremos las mejoras necesarias para hacer frente a muchos enemigos, ni que hablar en la última sección del juego, momento en el que ya no tendremos la oportunidad de rehacer misiones en busca de más Oro. Al momento de salir de "cacería de objetos", lo mejor es utilizar el poder Veil Sight, para así vislumbrar sencillamente puertas ocultas, como así también los objetos, que brillarán cuando los veamos.

LAS MISIONES.
Todas las misiones que aceptamos dentro de la ciudad de Isenstadt pueden ser rehechas, por lo que no se preocupen por objetos que no hayan recolectado, que siempre podrán volver a buscarlos.
Una vez que terminemos la misión del Aeropuerto militar ya no podremos volver a Isenstadt a realizar más misiones, por lo que planifiquen teniendo esto en mente.
Las misiones secundarias, son otras que servirán para recolectar un poco más de dinero e ítems, a la vez que nos contarán un poco más acerca de los pormenores de la historia, por lo que resulta muy recomendable su realización, ya que además alargan un poco más la vida útil del juego, que en su campaña principal se queda un tanto corta.

Trucos

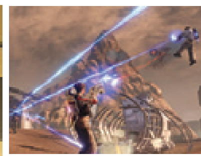
En Windows XP, hagan click derecho sobre el acceso directo que ejecuta el juego y hagan click en propiedades. Una vez allí, agreguen **+set com_allowconsole 1** al final del texto. El texto completo del acceso directo debería decir **C:\Program Files\Activision\Wolfenstein\SP\Wolf2.exe" +set com_allowconsole** o **C:\Archivos de Programa\Activision\Wolfenstein\SP\Wolf2.exe" +set com_allowconsole**, dependiendo de si usan Windows en inglés o castellano. Luego hagan click en "Aplicar" y ejecuten el juego.
En Windows Vista, busquen el archivo "**wolf.cfg**" en la carpeta "**\Users\[username]\AppData\Local\id Software\WolfSP\base**" y hagan una copia del mismo titulada "**autoexec.cfg**". Usen un editor de texto para editar este archivo "**autoexec.cfg**" y agreguen esta línea al mismo: **seta g_cheatsAreOn "1"**.
Una vez que entren al juego, presionen **ALT derecho** + **ALT izquierdo** + ~ para activar la consola, e ingresen los siguientes códigos.

giveallintel:	Toda la Intel
givepowers:	Otorga todos los poderes del Velo
giveallpowerupgrades:	Otorga todas las mejoras de los poderes
givegold[número]:	Otorga la cantidad de dinero pedida
god:	Modo Dios
notarget:	Los enemigos nos ignoran
momoney:	Setea el dinero total en $31.337
giveachievements:	Destraba todos los logros
giveobjectives:	Destraba todos los Objetivos

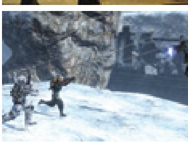
Red Faction: Guerrilla
Análisis + Trucos

Análisis









****

La serie Red Faction se ha caracterizado por innovar en el terreno de los escenarios destruibles, aún cuando estos no podían ser pensados de manera eficiente.

Esta tercer entrega, intitulada Guerrilla, no hace más que expandir la historia de escombros y estructuras que se rompen, alcanzando un nuevo hito en la materia. En el juego interpretaremos a Alec Mason, un obrero de clase media de Marte, quien debe alzarse en armas contra el EDF, el sistema dictatorial que oprime a los trabajadores mineros del planeta rojo. Será tarea nuestra entonces liberar el planeta, debilitando los sectores controlados por la EDF, y aumentando la fuerza de la resistencia. El sistema de moral, nos permitirá además que, de elevarlo lo suficiente en un sector, aliados acudan en nuestra ayuda cuando nos encontremos bajo fuego enemigo.
La jugabilidad es la clásica de un juego de acción en tercera persona con mundo abierto, con la gran particularidad de su sistema físico de objetos destruibles. Para ponérselos simple, imaginen que cada elemento que vean en el mundo, podrá ser destruído en cada una de sus partes. Esto implica que cada estructura cuenta con un peso y física propia, por lo que derribar una columna de un edificio o puente, puede indicar que todo se venga abajo. Esto también ayuda enormemente a la jugabilidad, ya que a menudo nos veremos ideando planes para sepultar bajo escombros a un grupo de soldados del EDF que tienen tomado un edificio, o atravesando una pared para sorprender al enemigo.
Sin embargo, y a pesar de lo divertido que resulta poder romper todo, la naturaleza violenta del juego hace que podamos tomarnos mucho menos tiempo del que querríamos para explorar nuestro costado destructivo. Es que la Inteligencia Artificial es sumamente agresiva, lo que hará que no podamos dedicar mucho tiempo a planear un ataque, porque lo primero que harán será intentar hacernos volar con todo lo que tengan. Esto lo hace muy entretenido, pero le quita un poco del factor sorpresa que hubiera estado bueno.
El otro gran error del juego es su constante repetitividad, ya que al carecer de más objetivos que destrozar al EDF en cada sector, no agrega mucho a un mundo abierto que podría tener más variedad. Sin embargo, la tremenda diversión impuesta por el caos propuesto con la destrucción, y el hecho de que los enemigos ataquen sin parar, hacen que realmente poco importe la repetitividad cuando se nos pasan las horas sin darnos cuenta. Ayudan a aumentar la diversión un conjunto de armas originales, destinadas a interactuar con los entornos destruíbles, y por sobre todas el mazo, que nos tendrá horas y horas probando a ver de cuantas maneras diferentes poder tirar abajo un edificio, o romper alguno de los muchos vehículos conducibles que encontraremos, todos ambientados en el marco de lo que podría llegar a esperarse de una colonia minera marciana. Se destaca entre estos los mechas, auténticas fortalezas acorazadas que se transformarán automáticamente en nuestros favoritos para pilotear.

El arma conocida como "Martillo Avestruz", en realidad comenzó como una broma del día de los inocentes, que debido a su popularidad, debió quedarse en la versión final.

El multiplayer, por su parte, entrega una experiencia sólida, sin demasiadas pretenciones, aunque con la mecánica destructiva que transforma a cada partida en un caos, favoreciendo el enfrentamiento, y por lo general penalizando a los "campers". El mazo se transforma nuevamente en el arma de aniquilamiento favorita, ya que garantiza la destrucción de cualquier refugio, y enemigo que se encuentre tras él. En estos modos hallaremos unos ítems que nos otorgarán poderes especiales, como por ejemplo uno que nos hace invisibles por un período corto de tiempo. Otra novedad del multiplayer, la constituirá la posibilidad de reparar estructuras, lo que servirá en algunos modos de juego en los que tendremos que defender posiciones del ataque enemigo.
Sin ser una maravilla, RF: Guerrilla se erige como un juego solido, que lleva a nuevos límites el concepto de los objetos destruibles, y que será capaz de entregarnos horas y horas de diversión en su modo para un solo jugador, y que si a eso le sumamos el multiplayer, entonces estaremos en presencia de un juego que no debería dejar de ser probado por todos los fanáticos del caos y la destrucción. **Fareh**

GÉNERO
ACCIÓN / MUNDO ABIERTO
DESARROLLO
VOLITION
DISTRIBUCIÓN
THQ
SITIO OFICIAL
WWW.REDFACTION.COM
MULTIPLAYER
16 JUGADORES ONLINE

SI LA POSIBILIDAD DE ROMPER TODO. DIVERTIDO POR SOBRE TODAS LAS COSAS.

NO SE VUELVE MUY REPETITIVO



Trucos

Ingresar a Enter Code, dentro del menú Extras que se encuentra dentro de Opciones. Luego ingresar alguno de los siguientes códigos para lograr el efecto deseado.

Código	Efecto
HARDHITTER	*Habilita el mazo dorado, que es mucho más poderoso que el común (solo single player)*
MAPMAYHEM	*Paquete de cuatro mapas extra para el modo multiplayer*

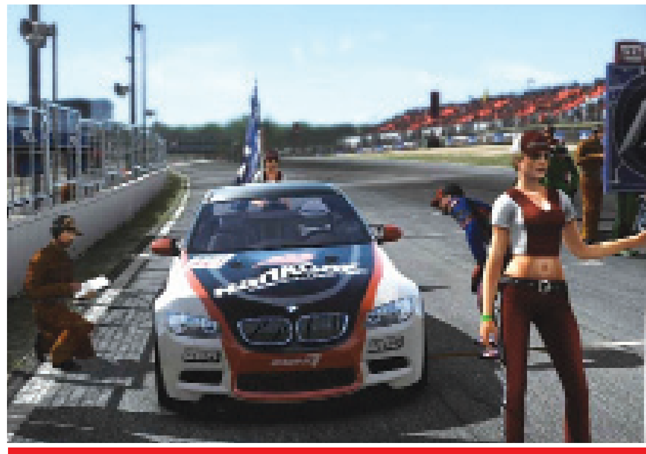
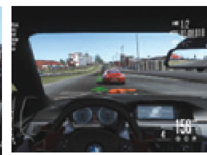
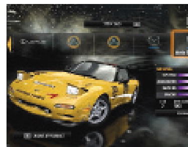
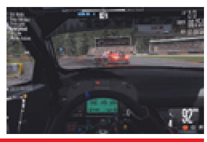


REQUERIMIENTOS
Mínimos
PROCESADOR
INTEL CORE 2 DUO O AMD X2 DE 2.0GHZ
MEMORIA
1 GB RAM
VIDEO
GEFORCE 7600 O RADEON X1300

Recomendados
PROCESADOR
INTEL CORE 2 DUO O AMD X2 DE 3.2GHZ
MEMORIA
2 GB RAM
VIDEO
GEFORCE 8800 O RADEON HD3850

Need For Speed: Shift
Análisis + Tips

Análisis

Esto se puso serio

NFS da un violento giro hacia la simulación, mientras nos pasea por el modo online más sucio y competitivo de su hitoria.

Luego de redundar con entregas mediocres en los pasados años, la saga Need For Speed apostó este año a la especialización en su género, derivando el desarrollo a un estudio externo, y generando un producto que se encuentra bastante alejado de lo que el espíritu arcade de la franquicia supo ser, más cercano al acercamiento profesional que intentó frustradamente con ProStreet, aunque en este caso con resultados totalmente opuestos.

La idea de Shift no se aleja demasiado del lineamiento general de todo juego de carreras: competir en una serie de eventos, ganando estrellas de reputación que nos permitan alcanzar el Campeonato Mundial, lo que implícitamente significará transformarnos en el mejor piloto del planeta y bla bla bla. Es entonces cuando nos ponemos tras el volante del primer vehículo, que nos damos instantáneamente cuenta de que esto no es un NFS. La jugabilidad fue tremendamente retocada, aunque se podría decir que para mejor. Las carreras son más demandantes, los autos responden de manera sensitiva al más mínimo reflejo en nuestra conducción, y los oponentes se comportan de manera realista, optando en muchos casos por conducir de forma agresiva con tal de ganar alguna que otra posición. Nuestra conducción también será evaluada de acuerdo a nuestro grado de agresividad y profesionalismo, otorgándose puntos por maniobras como chocar al oponente, hacerlo volcar, o pasarlo limpiamente. Estos puntos servirán para recolectar más estrellas en cada carrera, ya que además de las tres que podemos obtener por finalizar en posición de podio, otras dos serán entregadas por los puntos sumados. O sea que no hace falta ganar cada una de las carreras para poder avanzar en el juego, y en cierta medida se agradece en los niveles más elevados de dificultad, ya que a lo adrenalínico de las carreras, hay que sumarle el hecho de que la velocidad realmente se hace sentir en este título, y en los coches de altas prestaciones resulta todo un desafío conducir de manera correcta a más de 300 km por hora. Además, la forma en que conducimos también destrabará una colección de licencias, que habilitarán algunas cosas como mejoras o pinturas para nuestros coches. Y al mencionar a los vehículos, hay que decir que Shift incluye una colección de más de 70 de ellos, divididos entre modelos clásicos, actuales y prototipos, y a decir verdad todos se comportan de manera correcta, y hasta puede aseverarse que este se trata del Need For Speed con mayor atención a la física y prestaciones propias de cada vehículo, basándose en sus contrapartes de la vida real. Cada vehículo podrá además ser mejorado en cuanto a su desempeño y estética, a nivel exterior e interior, pero no esperen en este sentido encontrarse con un nivel de profundidad al estilo de anteriores entregas como Undercover.

A nivel audiovisual, nos encontramos con dos caras de una misma moneda. Por el lado sonoro, una trabajo sencillamente espectacular, con cada motor resonando como si estuviéramos realmente subidos a ese bólido, y con efectos como los de choques y roces que sumergen a uno de lleno en la acción. Visualmente el juego luce también espectacular, con modelos de coches y pistas detallados, una vista desde la cabina que se transformará automáticamente en la favorita, aún para aquellos que no estén acostumbrados a conducir desde esta perspectiva, y efectos visuales soberbios, entre los que se destaca el movimiento de cámara, fuera de foco y tonalidades sepias cuando chocamos. Sin embargo, el aspecto visual cuenta con un pequeño problemilla, y es que las texturas se antojan un tanto grande para los tiempos que corren, lo que repercute en modelos que de a ocasiones lucen pixelazos, sobre todo en los paneos cercanos. No se malinterprete, estéticamente estamos en presencia de, probablemente, el mejor NFS de la historia, pero el nivel de detalle general no alcanza a otros exponentes como Dirt 2.





El nuevo modelo de M3 de BMW se encuentra esponsoreado de forma exclusiva en este título.

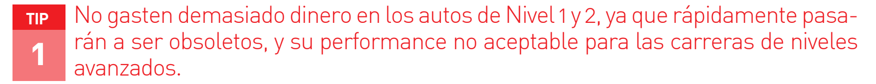
Si logran obviar esta nimiedad y algún que otro detalle menor, no pierdan la oportunidad de subirse a uno de los mejores bólidos del año, y la apuesta más seria de la saga NFS en años. **Fareh**

SI PRECISO Y REALISTA, AUNQUE SIN EXIGIR TANTO. ENTRETENIDO Y ADICTIVO.

NO EN LOS NIVELES MÁS ALTOS PUEDE LLEGAR A SER FRUSTRANTE. TEXTURAS PIXELADAS.

GÉNERO
CARRERAS
DESARROLLO
SLIGHTLY MAD
DISTRIBUCIÓN
ELECTRONIC ARTS
SITIO OFICIAL
NEEDFORSPEED.COM
MULTIPLAYER
HASTA 8 JUGADORES



Tips

TIP 1 No gasten demasiado dinero en los autos de Nivel 1 y 2, ya que rápidamente pasarán a ser obsoletos, y su performance no aceptable para las carreras de niveles avanzados.

TIP 2 La clave para dominar las curvas, es aprender a frenar, tomándolas a una velocidad prudencial, y acelerando lo más que se pueda hacia su salida.

TIP 3 Aún con caja de cambios automática seleccionada, tengan en cuenta que serán capaces de subir y bajar cambios. Tirar rebajes resulta fundamental para exprimir milésimas de segundo en las curvas.



REQUERIMIENTOS

Mínimos

PROCESADOR
INTEL CORE 2 DUO 1.6GHZ O EQUIVALENTE AMD
MEMORIA
1 GB RAM/1.5GB PARA VISTA
VIDEO
GEFORCE 7800GT O RADEON X1800

Recomendados

PROCESADOR
INTEL CORE 2 DUO 2.5GHZ O EQUIVALENTE AMD
MEMORIA
2 GB RAM/3 GB PARA VISTA
VIDEO
GEFORCE 8800GT O RADEON HD3850

Plants Vs. Zombies
Guía + Análisis

Guía

Plants vs. Zombies

Con un modo aventura compuesto de 50 niveles, más puzzles, minijuegos, modo Supervivencia y el jardín Zen, Plants vs Zombies es un título sobre el que podríamos tranquilamente hacer un libro-guía exclusivo. Por ello, para poder ofrecerles una guía útil dentro de un espacio lógico, nos limitaremos a ofrecerles consejos generales para el modo Aventura, que los ayudarán a salir airosos de las situaciones más comprometidas.

1 -Para poder pasar cada escenario, lo principal es desarrollar al comienzo de cada nivel nuestra economía, sobreviviendo apenas los ataques de los primeros zombis. Traten de plantar dos hileras completas de girasoles, frenando a los primeros zombis con una nuez para ganar tiempo, y en cuanto tengan las dos hileras de irasoles casi completas, comiencen a plantar como tercera hilera una de lanzaporotos de los más baratos.

2 -Ni se les ocurra intentar montar una defensa definitiva al comienzo, porque no van a contar con la suficiente cantidad de "solcito" para poder lograrlo. Si en vez de "reinvertir" los primeros solcitos que junten en plantar más girasoles comienzan a comprar plantas defensivas, van a terminar siendo desbordados por los zombis mientras esperan que los dos o tres girasoles que tienen plantados les proporcionen el suficiente "solcito" para plantar una planta lanzaporotos.

3 -Antes de iniciar cada pantalla, presten mucha atención a qué clase de zombis van a venir, y elijan con cuidado sus plantas teniendo en cuenta ese factor. Es muy importante gastar bien las monedas que junten en la tienda ambulante de Crazy Dave. La mejora de dos girasoles en un mismo lugar es inútil. Focalícense en juntar el dinero necesario para comprar la mejora en la cantidad de casilleros para elegir plantas al comienzo de cada nivel, lo que les va a permitir disponer de una mayor variedad de las mismas.

4 -El rastrillo de Crazy Dave es crucial. Cuesta sólo $200 y va a aparecer durante tres pantallas seguidas, eliminando el primer zombi que aparece, haciéndoles ganar tiempo suficiente como para plantar dos girasoles más antes de verse forzados a comprar plantas defensivas. No se olviden de volver a comprarlo cada tres niveles.

5 -Otra mejora muy importante que vende Crazy Dave es la posibilidad de reemplazar las nueces dañadas por nuevas instantáneamente, sin necesidad de "desplantar" la dañada primero. Cuando se vean presionados por una cantidad grande de zombis, descubrirán los importantes que son esos segundos ganados al no tener que quitar primero la nuez dañada antes de colocar la nueva.

6 -La nuez alta vale su peso en oro. No sólo tiene una dureza extrema, sino que además no puede ser saltada por el zombi garrochista. Sólo el zombi con escalera puede pasarla. si pueden permitírselo, es muy superior a la nuez común.

7 -La defensa "ideal" una vez completa: de izquierda a derecha, hileras 1 y 2 con girasoles, hileras 3 y 4 con lanzaporotos mejorado (o mejor aún lanzamelones si los tienen disponibles), hilera 5 con plantas carnívoras, hilera 6 con nueces altas. Comiencen por colocar los girasoles, alternando con un lanzaporotos barato o nueces cuando se vean forzados a colocar uno. Sigan con plantas carnívoras (cada una respetando la ubicación que les sugerimos), para finalmente cambiar las nueces comunes por altas y los lanzaporotos por lanzamelones.

8 -Recuerden, NO intenten colocar la defensa definitiva de entrada porque no van a disponer del "solcito" necesario. Armen una defensa temporal barata mientras desarrollan su economía, aprovechando que las primeras oleadas de zombis son fáciles, y vayan mejorándola a medida que el flujo de "solcito" se los permita.





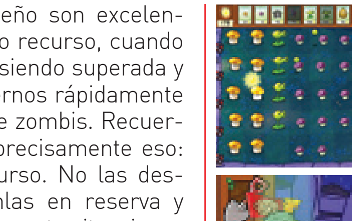
9 -La cereza y el jalapeño son excelentes opciones de último recurso, cuando nuestra defensa está siendo superada y tenemos que deshacernos rápidamente de un gran número de zombis. Recuerden que ambas son precisamente eso: armas de último recurso. No las desperdicien, manténganlas en reserva y úsenlas exclusivamente ante situaciones de emergencia.

10 -El imán es una excelente defensa contra zombis con elementos metálicos, como subterráneos, zombis pogo, zombis con balde de acero en la cabeza, y los que portan una escalera, una puerta con mosquitero, o el casco del zombi jugador de fútbol americano. Con un par de ellos en la hilera del medio alcanza.

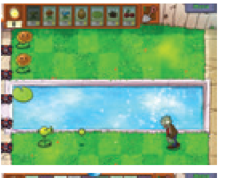
11 -Cuando la acción se traslade al techo de la casa, recuerden que las plantas de disparo horizontal son inútiles en el techo a dos aguas. Usen nueces, plantas carnívoras, y choclos y lanzamelones, que disparan por elevación. NO olviden elegir la maceta antes de cada escenario.

12 -En los escenarios nocturnos, el hongo congelante y el hongo explosivo son excelentes armas de último recurso. La defensa principal debería estar formada por una doble hilera de hongos lanzagases, más las nueces adelante. Como defensa temprana, usen los pequeños honguitos lanzagases gratuitos.

13 -No tomen a la ligera la utilidad del ajo. Cambiar a los zombis de hilera parece poca cosa, pero los segundos que los zombis pierden haciéndolo los hacen propensos a recibir un melonazo o unos cuantos porotazos extra, lo cual por regla general hace toda la diferencia.

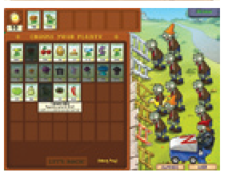


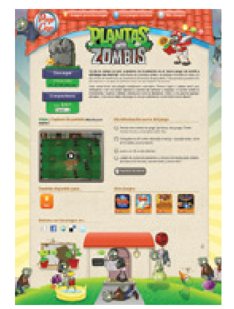












GÉNERO	ESTRATEGIA
DESARROLLO	POPCAP GAMES
DISTRIBUCIÓN	POPCAP GAMES
SITIO OFICIAL	POPCAP.COM/EXTRAS/PVZ
MULTIPLAYER	NO POSEE.

SI ESTÉTICA. MÚSICA. SENCILLEZ. ES MUY ADICTIVO. MODO ADVENTURE. MINI GAMES, Y UN LARGO ETCÉTERA.

NO LAMENTABLEMENTE, COMO TODO LO BUENO, SE TERMINA.

El primer nombre planeado para el juego era Lawn of the Dead (Césped de los Muertos), una parodia del film de George Romero Dawn of the Dead pero fué abandonado por causas legales.

REQUERIMIENTOS

Mínimos

PROCESADOR	1.2 GHZ
MEMORIA	512 MB RAM
VIDEO	COMPATIBLE C/DIRECTX 8.0

Recomendados

PROCESADOR	1.2 GHZ
MEMORIA	512 MB RAM
VIDEO	COMPATIBLE C/DIRECTX 8.0

Análisis

Haciéndole honor a Michael

Si hay algo en lo que se especiliza PopCap Games, es en crear juegos enormemente adictivos desarrollados a partir de premisas muy simples. En este caso, la temática de Plants vs. Zombies pasa por defender nuestra casa del asedio de una horda de zombis desesperados por su ración diaria de cerebros, empleando para ello ni más ni menos que las plantas de nuestro jardín. Esta sencilla -y bizarra- idea da lugar a un juego de estrategia en tiempo real con un ritmo y un nivel de adicción fantásticos, que cómodamente queda encasillado en el rubro de los juegos que nos hacen mentirnos a nosotros mismos, diciéndonos "una pantalla más y me voy a dormir...".

READY, SET... ¡PLANT!

Como todos los títulos de PopCap, Plants vs. Zombies posee una estética que dista mucho de ser adulta, y sin embargo tampoco puede ser clasificada como puramente infantil, siendo apta para todas las edades. La misma incorpora un maravilloso sentido del humor, el cual se impone como uno de los mayores atractivos de este título. Las plantas -de las cuales hay un total de más de 40- poseen un diseño adorablemente "cute", y hacen gala de simpatiquísimas sonrisas, pero es en el diseño y la variedad de zombis donde la gente de PopCap se luce, presentando enemigos caricaturescos que nos arrancan más de una carcajada, y dotados de habilidades realmente muy bien pensadas. Por ejemplo, hay zombis que incorporan un conito del tránsito o un balde de hojalata en la cabeza, lo que los hace "más duros", otros que flotan mediante un globo atado a su cintura, zombis garrochistas que saltan obstáculos, zombis jugadores de fútbol americano -dotados de hombreras y casco de acero-, zombis que usan una puerta con mosquitero como defensa, e incluso un fantástico "zombi bailarín" inspirado en un famoso video de un artista más famoso aún, todos ellos dotados de un estilo y animación majestuosa en su sencillez.

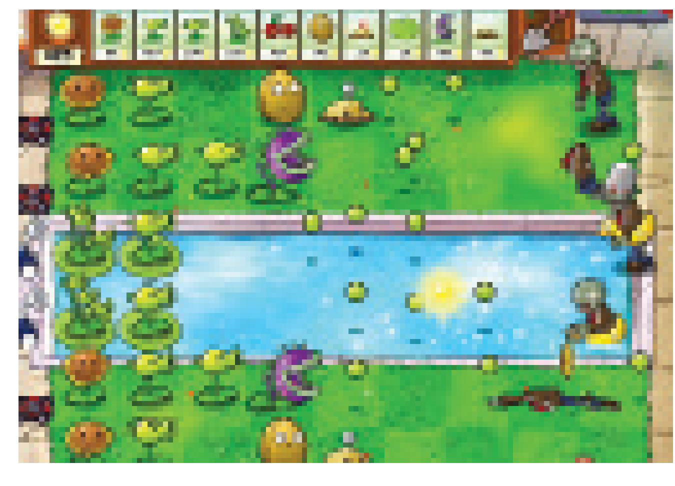
THE ZOMBIES ARE COMING...

Plants vs. Zombies incorpora cinco modos de juego diferentes: Adventure, Mini Games, Puzzles, Survival y Zen Garden. En el modo principal de juego, Adventure, la jugabilidad de Plants vs. Zombies emplea el concepto de "Tower Defense" de forma muy ingeniosa, incorporando un nivel de dificultad progresivo con una curva de aprendizaje sencillamente perfecta, que hace al juego apto para público de cualquier edad. La misma divide el jardín en cinco "hileras" dispuestas de izquierda a derecha, por las cuales los zombis se desplazan intentando llegar al final de las mismas, que marcan precisamente el final del jardín, y la puerta de entrada a nuestra casa propiamente dicha. El objetivo, naturalmente, consiste en impedir que los zombis consigan trasponer el umbral de nuestra casa. Para ello, antes de cada nivel, el juego nos muestra de un pantallazo los distintos tipos de zombis que nos atacarán, tras lo cual podremos realizar una selección de las plantas que queremos emplear en defensa de nuestro hogar, teniendo en cuenta las habilidades de los distintos tipos de enemigos que ya sabemos que nos atacarán.

Una vez comenzada la pantalla, iremos plantando en el jardín los distintos tipos de plantas que actuarán en nuestra defensa, empleando para ello un sistema monetario en el cual recolectamos energía solar en forma de "solcitos", con los cuales adquirimos las plantas. Hay dos formas de obtener "solcitos": recolectando los que caen libremente del cielo, y plantando girasoles, los cuales también generan unidades de "solcito" a intervalos regulares. A su vez, poseemos todo tipo de plantas de defensa activa, como plantas lanzaporotos, plantas carnívoras, plantas lanzamelones y lanzachoclos, plantas espinosas y plantas invernales capaces de enlentecer y congelar, y otras pasivas, como nueces y avellanas, así como algunas especiales, como las cerezas y los ajíes morrones, que obran como explosivos, y que bien empleadas, nos permitirán eliminar instantáneamente un buen número de enemigos. Por otra parte, el juego plantea también escenarios en los que debemos defendernos de ataques nocturnos -cambiando las plantas por hongos- y otros en los que los zombis nos atacan a través de nuestro jardín trasero, parte del cual está ocupado por una piscina, lo cual nos obligará a emplear plantas acuáticas, y otros en los que nos atacarán a través del tejado, haciéndonos colocar nuestras plantas en macetas. A medida que los zombis caen, el juego irá recompensándonos con monedas, mediante las cuales podremos adquirir todo tipo de extras en la tienda ambulante de Crazy Dave, como una mejora en la cantidad de plantas que podemos elegir antes de comenzar el nivel, mejoras para algunos tipos de planta, items para el Zen Garden, etc.

BRAAAAAINNNNSSSSS

Los extras que incorpora Plants vs. Zombies aportan tantas horas de diversión como el modo Adventure mismo, y en algunos casos, constituyen en sí un derroche de imaginación. Para empezar, los Mini Games nos aportan nada menos que 20 juegos diferentes, entre los que se cuentan el divertidísimo Wal-Nut Bowling -su nombre lo explica todo-, Zombotany, Zombiquarium, Slot Machine y Portal Combat.



Por otra parte, los Puzzles ofrecen 20 niveles diferentes de dos tipos: Vasebreaker y I, Zombie; debiendo romper todos los jarrones de la pantalla usando las plantas para eliminar a los zombis; y controlando a los zombis nosotros mismos para atacar la casa en el segundo.

Survival plantea oleadas sucesivas de zombis al estilo del modo Adventure, con un nivel de dificultad superior, pero permitiéndonos conservar las plantas adquiridas en los niveles anteriores.

Finalmente, Zen Garden nos permite controlar un vivero libre de la amenaza de los zombis, en el cual podemos cultivar las plantas adquiridas en los otros modos y así recolectar monedas para destrabar nuevos items.

¡THE ZOMBIES ATE MY BRAINS!

Es en contadas ocasiones que podemos hablar en términos tan elogiosos de un juego, y menos aún, cuando tanta felicidad se nos ofrece a un precio tan asequible. Sin embargo, con Plants vs. Zombies, PopCap da en el clavo, ofreciendo un producto extremadamente sencillo y a la vez muy adictivo, divertido, que ofrece muchas horas de juego y un excelente valor de rejugabilidad, así como una fantástica música, una estética genial, bajos requerimientos de hardware, excelente relación coste / beneficio, y una muy pulida curva de aprendizaje, que lo convierte en un juego apto para toda la familia. Todo dicho.

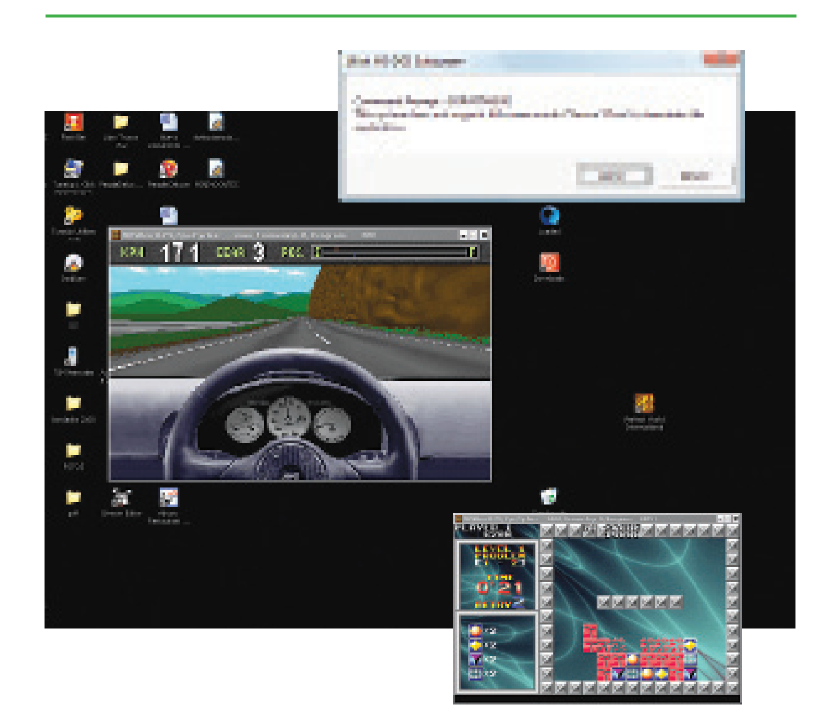
Erwin

Las mejoras que se pueden comprar en el almacén ambulante de Crazy Dave incluyen items muy imaginativos, como un "lanzaporotos gattling", un caracol que junta las monedas por nosotros en el jardín Zen, y un rastrillo que elimina al primer zombi que aparece en la pantalla cuando el mismo lo pisa.



Cómo correr juegos de DOS en XP, Vista o WIndows 7

Los más avejentados, cada tanto desempolvamos el baúl de los recuerdos para volver a jugar alguna joyita del pasado. Aquellos que hace poco se iniciaron, probablemente les llegue el momento en que descubran que antes, mucho antes de que los polígonos inundaran nuestras pantallas, existió un mundo maravilloso en el que se gestaron algunas de las grandes franquicias que hoy por hoy seguimos jugando. Llegado ese momento, probablemente nos frustremos al darnos cuenta de que ese arcaico y simple juego no corre en nuestras PCs de última generación. A no desesperar, la siguiente es una pequeña guía que los dejará en segundo sumergidos en la magia de antaño, cuando aprendan Como Correr Juegos de D.O.S. en Windows.



IMPORTANTE:

Como siempre que trabajemos con comandos, códigos, y modificaciones de archivos, se recomienda realizar una copia de seguridad de los archivos a modificar, ya que la mala implementación de algunos de los conceptos mencionados, podría repercutir en el malfuncionamiento de su PC.

¿XP o Vista?

A la hora de correr un juego DOS, el Windows Vista se transforma en un infierno para los bienaventurados, ya que la mayoría de los títulos los recibirán con un bonito cartel de error que reza "Este programa no soporta modo a pantalla completa". En cualquiera de los sistemas operativos, es recomendable primero que nada buscar en Internet si no existe un parche, oficial o no, para el juego en cuestión, ya que en el caso de los títulos más populares, suelen existir actualizaciones que solucionan todo problema posible, ahorrándonos más de un dolor de cabeza. Lo segundo a tener en cuenta, como siempre, son nuestros archivos de video, que deben estar actualizados a la última versión disponible.

Windows XP intenta ser un poco más permisivo, y algunos juegos correrán directamente sin problemas mediante. Además, los juegos que no corran en un primer momento, reciben una serie de opciones para realizar nuevas intentos. Una de las alternativas, consiste en buscar el .exe o .bat ejecutable, y en las propiedades seleccionar y marcar el Modo Compatibilidad, probando con cada modo disponible. Una vez agotadas las chances, tendremos que proceder a considerar el factor "porque sí", es decir los problemas que puedan ser específicos de la compatibilidad de determinado juego DOS con nuestro entorno Windows. Este paso involucrará la búsqueda en Internet del problema que nos aqueja, lo que con algo de suerte nos otorgará alguna solución al respecto. Pero si todo esto falla, todavía queda un As en la manga, quizás el más importante de ellos.

La Caja Mágica

DOSBox, disponible en su última versión en su página oficial www.dosbox.com, ofrece un emulador de DOS, destinado justamente a correr todos nuestros queridos clásicos. Una vez instalado y ejecutado, DOSBox nos mostrará una pantalla con una virtual unidad Z. Para correr nuestros juegos, tendremos que almacenarlos a todos en una carpeta de nuestro disco rígido, y luego montar esa carpeta como si tratara de un unidad exclusiva de juegos DOS. El comando a utilizar será:

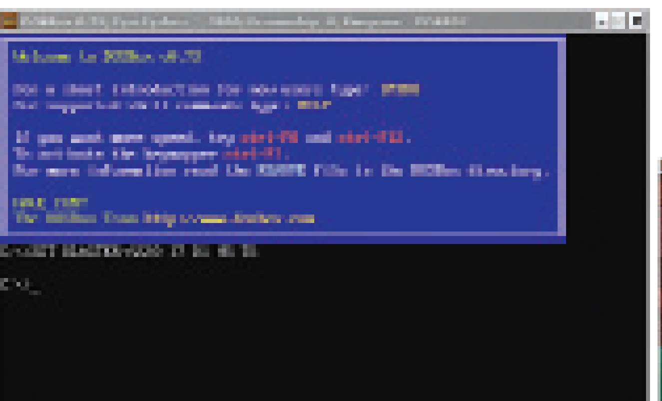
mount c:\carpeta

sustituyéndo "c:\carpeta" por la dirección donde hayamos copiado nuestros juegos. Luego, cuando ingresemos "c:", seremos redireccionados al directorio donde tenemos los juegos, y desde ahí no tenemos más que buscar y ejecutar el archivo .exe o .bat que haga correr el título deseado.

Otros comandos que pueden resultar necesarios para el correcto funcionamiento de DOSBox:

mount d x: -t cdrom : necesario para montar un CD en el que tengamos nuestros juegos a ejecutar, reemplazando x: por la letra de nuestro disco rígido.

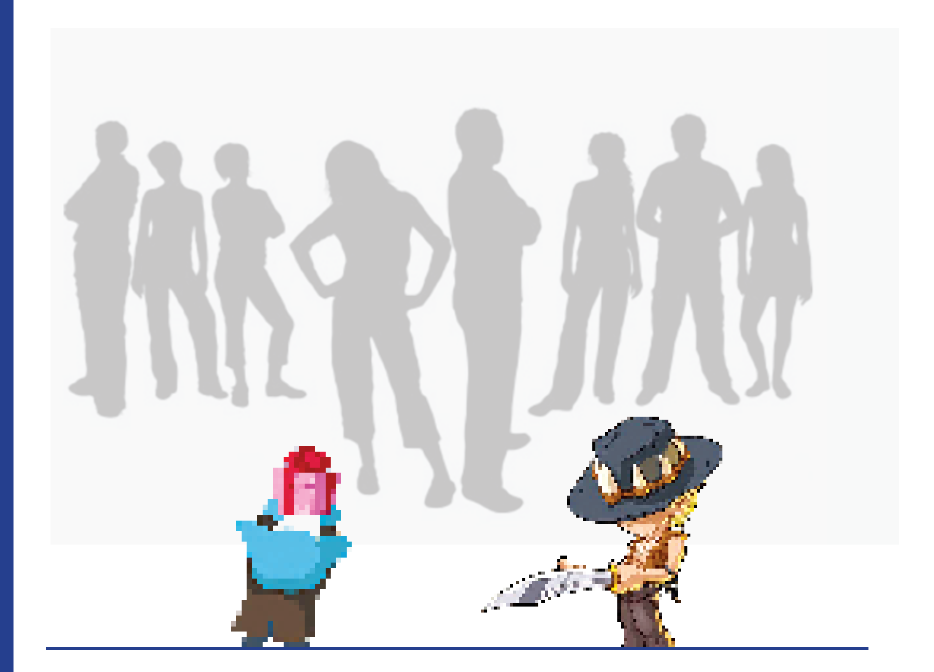
Imgmount d x:nombre.iso –t iso : esto se utilizará para montar una imagen de CD/DVD con los juegos, reemplazando una vez más x:nombre.iso por la ruta donde se ubique el archivo iso a montar.



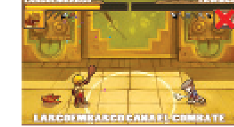


Los Mejores Juegos Sociales

Juegos Sociales

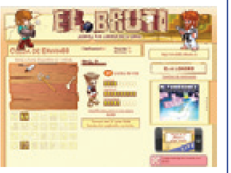


Hoy día, es imposible ignorar la importancia del papel que los denominados "juegos sociales" tienen en el tiempo libre -y no tan libre, para qué negarlo- de todo aquel que se sienta diariamente frente a una PC con conexión a Internet. Y es que estos juegos incorporan enormes ventajas: el juego "base" es gratuito (pudiendo accederse a contenidos exclusivos mediante microtransacciones); poseen requerimientos de hardware prácticamente inexistentes; son extremadamente sencillos y accesibles incluso para gente sin experiencia previa en videojuegos; y son capaces de entretener no importa el tiempo que les dediquemos. Estas ventajas han hecho que los mismos adquieran una popularidad masiva, convirtiéndose en el proceso en un enorme negocio para sus creadores. De hecho, existen algunos cuya base de usuarios ya se cuenta en la decena de millones, habiéndose convertido por derecho propio en el núcleo de enormes y pujantes comunidades online. A esta altura, es obvio que los juegos sociales han llegado para quedarse, y que su popularidad seguirá creciendo a ritmo sostenido. En esta nota les presentamos los ocho mejores de ellos.











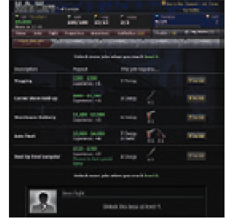
El Bruto



Empresa Motion Twin / Bulkypix
Web www.elbruto.es, www.mybrute.com, www.labrute.fr
Jugable en Web, Iphone, Ipod Touch
Base de usuarios 1,7 millones de visitas diarias con más de 70 millones de brutos creados tan sólo en los servidores en inglés.

Un sencillo juego de combate, que nos permite luchar contra combatientes del mundo entero. Con cada desafío, nuestro Bruto adquiere experiencia, mediante la cual gana mayor velocidad, fuerza, agilidad, e incrementos en su cantidad de puntos de vida. Crear un Bruto es muy sencillo -se hace en tan sólo tres clicks-, pudiendo elegir de entre una amplia gama de características en su apariencia física. Apenas creado el Bruto, ya podemos comenzar a combatir, a razón de seis combates el primer día, y a partir de allí, tres combates diarios. Las peleas son automáticas -las vemos en pantalla-, pero podemos elegir a nuestro rival de entre una lista de ellos que el juego selecciona de acuerdo a nuestro nivel. Tras cada combate, recibiremos un punto de experiencia si perdimos, o dos puntos si ganamos. También se recibe experiencia si poseemos alumnos, y al llegar al nivel 10, hasta podremos formar un clan. Las armas y habilidades que nuestro bruto aprende a emplear a medida que sube niveles son muy interesantes, habiendo mascotas, redes, lanzas, espadas, cuchillos, garrotes, y muchos items más, así como la posibilidad de inmovilizar a nuestro enemigo, robarle su propia arma, etc. Muy divertido y recomendable.







Mafia Wars

Empresa Zynga Inc.
Web www.zynga.com/games/index.php?game=mafiawars
Jugable en Facebook, MySpace, Tagged, My Yahoo, Iphone, Ipod Touch
Base de usuarios 11,77 millones

Un sencillísimo y divertido juego que, mediante una jugabilidad de rol, nos permite desempeñar el papel de un mafioso. Mediante un menú con distintas solapas podremos realizar misiones -que incluyen, entre otras, robar casas y comercios o traficar armas-; reclutar nuevos miembros para nuestra pandilla, adquirir equipo -movilidad, protección y armamento-; adquirir propiedades, poner nuestro dinero a buen resguardo en el banco, y pelear con miembros de otras bandas. Si bien es gratuito, el mismo tiene como gancho la posibilidad de mejorar a nuestro personaje con items exclusivos mediante microtransacciones, usando "puntos SP" que se pueden adquirir con tarjeta de crédito.

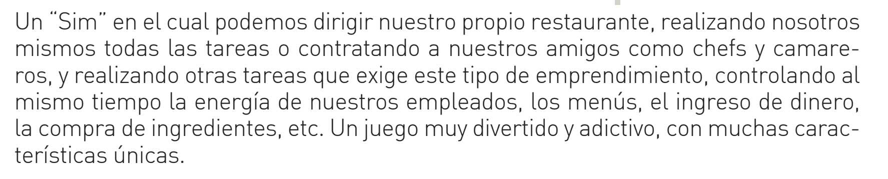




Restaurant City

Empresa Playfish
Web playfish.com/?page=game_restaurant
Jugable en Facebook
Base de usuarios 4,24 millones

Un "Sim" en el cual podemos dirigir nuestro propio restaurante, realizando nosotros mismos todas las tareas o contratando a nuestros amigos como chefs y camareros, y realizando otras tareas que exige este tipo de emprendimiento, controlando al mismo tiempo la energía de nuestros empleados, los menús, el ingreso de dinero, la compra de ingredientes, etc. Un juego muy divertido y adictivo, con muchas características únicas.







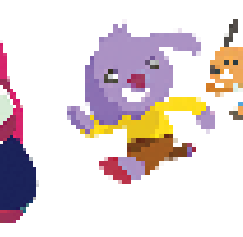
Texas Hold 'Em Poker

Empresa Zynga Inc.
Web www.zynga.com/games/index.php?game=texasholdem
Jugable en Facebook, MySpace, Bebo, Hi5, Tagged, My Yahoo, Iphone, Ipod Touch
Base de usuarios 12,53 millones

No es ninguna sorpresa que el excelente póquer de Zynga Inc. sea el juego más jugado en Facebook, con más de 12,5 millones de usuarios activos. El mismo incorpora muy buena animación en flash, una comunidad muy activa, gran variedad de opciones, y una interfaz sencilla e intuitiva. A todo eso se le suma el nivel de adicción que el póquer es capaz de generar, un temporizador para realizar las jugadas, buenos efectos de sonido, y las fichas digitales no solo pueden ser ganadas en la mesa o canjeadas por dinero real, sino incluso ser recibidas como recompensa por participar de otros programas o líneas de productos de socios de Zynga, o invitando a nuestros amigos al juego, con los cuales a su vez podremos luego armar una mesa privada.

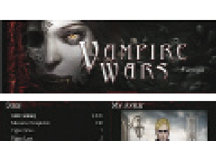


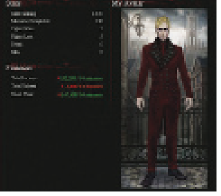
Pet Society



Empresa Playfish
Web www.petsociety.com
Jugable en Facebook, MySpace, Bebo
Base de usuarios 10,98 millones

Un Tamagotchi con una vuelta de tuerca: creamos una mascota, le ponemos un nombre, y la soltamos en la casa. Las posibles interacciones incluyen alimentarlo, jugar con él, higienizarlo, y ocuparse de todas sus necesidades en general. El juego ofrece multitud de trofeos a desbloquear, así como la posibilidad de ganar dinero con el cual adquirir ítems para personalizar a nuestra mascota y su entorno, desbloqueando a su vez más trofeos. Naturalmente, quien no disponga del tiempo necesario para juntar moneditas en el juego, siempre puede sacar la tarjeta de crédito y adquirir dinero virtual mediante una microtransacción. Pet Society abusa del "gancho" que implican los trofeos y la posibilidad de refregárselos por la cara a nuestros amigos.







Vampires

Empresa Zynga Inc.
Web www.zynga.com/games/index.php?game=vampires
Jugable en Facebook, MySpace, Iphone, Ipod Touch
Base de usuarios 2,72 millones

Una mezcla de aventura y rol de texto que nos propone convertirnos en un vampiro, y desenvolvernos en un mundo en el que deberemos realizar todo tipo de tareas, alternando al mismo tiempo con otros vampiros (nuestros amigos de Facebook o MySpace que también jueguen el juego y nos hayan añadido a su clan). Al igual que con Mafia Wars, empleamos nuestra "energía" para realizar las misiones, obteniendo pagos en sangre, y empleando la misma como moneda de cambio en el Bazar para adquirir mejoras en nuestro nivel de ataque, defensa y movimiento. La historia y ambientación son buenas, así como los gráficos. Las contras la carencia de armas, y lo predecible que se vuelve el juego a la larga.

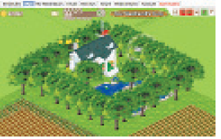
LOS 10 JUEGOS SOCIALES MÁS POPULARES EN FACEBOOK

Posición	Nombre	Usuarios	Empresa	Tendencia
1	Texas Hold 'Em Poker	**12,53 millones**	Zynga	3
2	Mafia Wars	**11,77 millones**	Zynga	3
3	Pet Society	**10,98 millones**	Playfish	3
4	Farm Town	**10,84 millones**	Slashkey	3
5	YoVille	**7,14 millones**	Zynga	3
6	MindJolt Games	**6,55 millones**	Mindjolt.com	3
7	Pass A Drink	**6,35 millones**	Socialreach.com	3
8	Lil Green Patch	**5,27 millones**	Green Patch	4
9	Bumper Sticker	**5,20 millones**	LinkedIn	4
10	Restaurant City	**4,24 millones**	Playfish	3









Farm Town

Empresa Slashkey.
Web www.farmtown.com
Jugable en Facebook
Base de usuarios 10,84 millones

Una comunidad de granjeros virtuales en la cual podemos cultivar y cosechar distintos tipos de cultivos para ganar dinero virutal, hacer amigos, y enviar y recibir regalos. El gran "gancho" de este juego son los períodos de espera obligatorios: mientras que el cultivo con un tiempo de cosecha más corto es de 4 horas, hay otros como el maíz, por ejemplo, que demoran tres días. El resultado práctico es que el jugador no puede lograr mucho en una sesión corta de juego, pero está dispuesto a retornar al día siguiente o incluso varias veces al día, a diferencia de otros juegos en los que el jugador juega un rato largo la primera vez, pero después no vuelve. A su vez, se desbloquean nuevos items y recompensas a medida que jugamos. Muy adictivo.





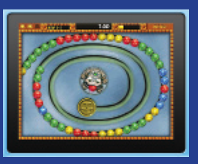
YoVille

Empresa Zynga Inc.
Web www.zynga.com/games/index.php?game=yoville
Jugable en Facebook, MySpace, Tagged
Base de usuarios 7,14 millones

Un simulador de vida en el cual creamos a un personaje o avatar y exploramos un vecindario virtual, en el cual podemos ganar dinero, comprar ropa y otros items, mejorar nuestra casa, y tener mascotas, entre otras posibilidades que incluyen chatear. Si no tenemos suficiente dinero en el juego y no tenemos ganas de matarnos trabajando en el mismo, siempre podemos adquirirlo en base a dinero real. Una buena manera de hacer nuevos amigos.

POPCAP SE METE EN FACEBOOK

Una de las últimas empresas en sumarse a la movida de los juegos sociales es nada menos que PopCap Games, que añadió funciones de conectividad social al clásico Zuma, integrándolo en Facebook. Ahora, empleando Facebook Connect se puede jugar Zuma directamente desde el sitio de PopCap y, a su vez, competir con nuestro puntaje con amigos de Facebook.





Hijos del Diablo

NOTA: 666

Juguemos en el Dungeon mientras el Diablo no está

Pocos juegos logran marcar generaciones enteras de jugadores como la saga Diablo. Desde aquella primera versión lanzada a mediados de los noventas que sorprendió a muchos y supo convertirse en un clásico de culto, hasta una segunda parte elogiada de forma unánime por las críticas. Y no sólo eso, sino que dicha secuela continúa siendo jugada aun hoy en día por millones de usuarios alrededor del mundo, que no quieren dejar de disfrutar por un segundo la maravillosa campaña en cooperativo. El tema es que pasan los meses y la espera por la nueva entrega de la saga Diablo se hace cada vez más larga y dificultosa para todos los fanáticos de la obra maestra de Blizzard. Cada tanto observamos los nuevos videos mostrados por los desarrolladores con hilos de baba corriendo por nuestras bocas, y también no ponemos más que tristes cuando oímos rumores sobre posibles retrasos. Pero bueno, si hemos esperado casi una década, podría decirse que nos encontramos finalmente en la recta final. ¿Y qué mejor que disfrutar estos últimos meses (o años) de espera que probando otros títulos del género que se han encargado de emular más que bien la experiencia propia de la saga? Algunos de ellos directamente calcando los elementos esenciales, otros a penas contando con algunos puntos de convergencia, pero lo cierto es que todo fanático del genial Diablo II se sentirá como en casa al leer el siguiente informe.



Fate

EXPANSIONES: FATE: UNDISCOVERED REALMS / FATE: THE TRAITOR SOUL



DESARROLLO
WILDSTUDIOS
DISTRIBUCIÓN
WILDTANGENT
LINK
WWW.WILDGAMES.COM
FECHA DE LANAZAMIENTO
18 DE MAYO DEL 2005

¿Qué tiene para ofrecer? Conocido por muchos como el juego de rol infinito, Fate es por lejos uno de los más frescos e innovadores herederos espirituales de la saga Diablo. Lanzado al mercado casi sin apoyo, este proyecto fue convirtiéndose en uno de los juegos más queridos por la comunidad. Su principal virtudradica en su estructura basada en una sucesión constante de Dungeons creados al azar que el jugador debe ir completando en base a una misión principal dada al comienzo de la partida, y también creada al azar. Estos elementos no lineales y casi sin estructura hacen de Fate un juego revolucionario en muchos sentidos, que supo romper muchos de los moldes propios de un género bastante cerrado en su concepto. Pero esta no era la única característica favorable del producto, sino que también supo ofrecer algunas novedades interesantísimas. Desde la posibilidad de utilizar a perros o gatos como mascotas (no del todo amigables), hasta poder pescar o negociar con el Destino al momento de morir en combate. Incluso a nivel gráfico el juego es pura ganancia, gracias a un motor tridimensional armónico y por demás potente.

¿Vale la pena? Totalmente, pese a no contar con opciones multiplayer. Esto implica la ausencia del tan apreciado modo cooperativo, lo que merma un tanto su vida útil. Pero esta falencia se ve compensanda por una de las comunidades más activas en la web, con decenas de modalidades creadas por los fans. Uno de los creadores del juego se encuentra desarrollando, junto a ex miembros de Blizzard, el RPG online Mythos.



Dungeon Siege II

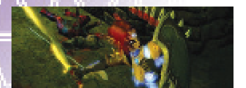
EXPANSIONES: DUNGEON SIEGE II: BROKEN WORLD



DESARROLLO
GAS POWERED GAMES
DISTRIBUCIÓN
MICROSOFT GAME STUDIO
LINK
WWW.SPACESIEGE.COM
FECHA DE LANAZAMIENTO
16 DE AGOSTO DEL 2005

¿Qué tiene para ofrecer? Dentro de los diversos juegos que fueron imitando de una u otra manera a la saga Diablo, la franquicia Dungeon Siege es una de las pocas capaces de brillar con luz propia. Creada por el gran Chris Taylor –creador de la saga Total Annihilation-, y apadrinada por Microsoft, la misma supo cosechar un éxito más que interesante entre los jugadores de PC. Esta segunda parte fue lanzada a mediados del 2005, de una forma quizá no del todo afortunada, debido a los numerosos bugs que acecharon a la primera edición. Aún así, el juego ofrecía suficiente emoción para todos los fanáticos, gracias a un sistema de combate renovado, un argumento más que interesante y un apartado técnico brillante en todo sentido. Ni hablar del modo multiplayer, capaz de agregar decenas de horas de diversión a las ya más de 30 propias de la campaña principal. Vale destacar que Dungeon Siege II no estuvo a cargo de Chris Taylor , que sí participó de la expansión llamada Broken World.

¿Vale la pena? Sí. Es la opción número uno por quienes buscan hack ´n slash distinto a los creador por Blizzard, gracias a la solidez en cada uno de sus aspectos. No esperen encontrar algo demasiado innovador, sino más bien un RPG sobrio y muy completo, que agradará a todos los fanáticos del género.



Sacred 2: Fallen 2 Angel

EXPANSIONES: NO POSEE



DESARROLLO
ASCARON
DISTRIBUCIÓN
DEEP SILVER
LINK
WWW.SACRED2.COM
FECHA DE LANAZAMIENTO
11 DE NOVIEMBRE DEL 2008

¿Qué tiene para ofrecer? Secuela de Sacred, título creado por los alemanes de Ascaron en 2004, exclusivamente para PC, quienes con su primera incursión en el género del hack ´n flash cosecharon elogios en todas partes del mundo, convirtiéndose en un deber para todo fanático de la saga Diablo. Razones no faltaban, ya que prácticamente todas las características que hicieron famosa a la saga de Blizzard se hacían presente en Sacred, e incluso habían sido mejoradas de manera notoria. Este éxito dio lugar a una segunda parte lanzada hace no mucho, cuyo resultado no estubo a la altura de lo que se esperaba. Varios bugs invadieron las primeras ediciones, sumándose a una larga lista de desprolijidades que no dejaron muy bien parada a esta segunda parte. Sin embargo, pese a sus errores, Sacred 2: Fallen Angel ofrece una más que interesante alternativa para aquellos que estén desesperados por llenar su teclado de shortcuts y gastar el Mouse de tanto clickear. Imagínense un mundo medieval enorme, de casi 22 millas, donde la lucha por la supervivencia resulta una constante para cualquier aventurero. No sólo eso, sino que seis variadas clases y la posibilidad de utilizar monturas tanto para trasladarse, como para atacar, complementan un panorama ideal para todo aquel que desee limpiar calabozos con varios amigos.

¿Vale la pena? Quizá no sea la octava maravilla en ninguno de sus aspectos (para eso deberemos esperar al magnánimo Diablo III), pero tanto esta secuela como el juego original ofrecen experiencias más que interesantes para los fanáticos del género. Ideal para disfrutarlo con amigos en una LAN Party, con Rhapsody de fondo y jugando unas partidas de Magic cada tanto.

Space Siege

EXPANSIONES: NO POSEE

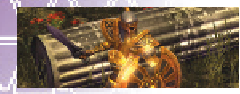
DESARROLLO
GAS POWERED GAMES
DISTRIBUCIÓN
SEGA



¿Qué tiene para ofrecer? Otro título de Chris Taylor, aunque tal vez el menos inspirado de todos. Se trata básicamente de un juego estándar del género, pero con la diferencia de que no está ambientado en tierras medievales, sino en una enorme plataforma espacial. Es así como los jugadores no deberán desenfundar sus espadas, ni conjurar poderosos hechizos, mucho menos cabalgar por tierras llenas de orcos. Los enemigos serán, en este caso, poderosos extraterrestres, y la mayor parte de la acción se traducirá en tiroteos de coloridos rayos láser. El resultado final no fue el mejor, siendo algunas de las falencias el pobre argumento, la repetición constante de escenarios y un árbol de habilidades un tanto simple para lo que estamos acostumbrados a encontrar en el género.

LINK
WWW.SPACESIEGE.COM
FECHA DE LANAZAMIENTO
12 DE AGOSTO DEL 2008

¿Vale la pena? Depende. Si son muy fanáticos del género, y además les fascina todo lo relacionado con la ciencia ficción, tal vez encuentren en Space Siege una buena alternativa. El resto de los jugadores cuentan con opciones mucho más interesantes para elegir.



Loki: Héroes of Mythology

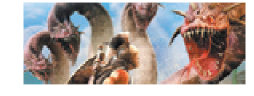
EXPANSIONES: NO POSEE



DESARROLLO
CYANIDE
DISTRIBUCIÓN
DREAMCATCHER
LINK
WWW.LOKI-GAME.COM
FECHA DE LANAZAMIENTO
2 DE OCTUBRE DE 2007

¿Qué tiene para ofrecer? Imagínense un juego de rol al mejor estilo Diablo II, donde las cuatro de las mitologías más importantes (Azteca, Griega, Nórdica y Egipcia) se combinen en una campaña cuyo enemigo principal es ni más ni menos que el Dios del Caos. Pero si no pueden imaginarse algo tan complejo, simplemente traten de conseguir una copia legítima de Loki: Heroes of Mythology
, uno de los hack ´n slash más complejos y divertidos que hemos disfrutado en los últimos años. Para colmo, un producto tan ambicioso no recibió demasiada prensa, por más de que en líneas generales se tratase de un juego de primer nivel. De todos modos aun no es tarde para revertir la situación, dándole la oportunidad a un título cuya campaña difiere sustancialmente de acuerdo a la selección del héroe a personificar, por lo que la variedad estará lejos de ser un problema. Inclusive los gráficos pueden considerarse como de lo mejorcito que se ha visto en el género, contando con un motor capaz de dar vida a decenas de unidades al mismo tiempo sin resentirse en absoluto.

¿Vale la pena? Sí. Más allá de la presencia de algunos bugs, o la repetición de enemigos en ciertos sectores de la campaña, Loki es por lejos uno de los productos más completos que podrá encontrar todo fanático de la saga Diablo. Quizá no sea tan innovador como algún competidor, pero a la hora de ofrecer una experiencia interesante, tanto para uno como para varios jugadores, los desarrolladores han cumplido su cometido.



Titan Quest

EXPANSIONES: TITAN QUEST: INMORTAL THRONE



DESARROLLO
IRON LORE ENTERTAINMENT
DISTRIBUCIÓN
THQ
LINK
WWW.TITANQUESTGAME.COM
FECHA DE LANAZAMIENTO
26 DE JUNIO DEL 2006

¿Qué tiene para ofrecer? Para el final, lo mejor. La saga Dungeon Siege es una de las opciones más completas para todos los fanáticos del género, pero no podemos desconocer las bondades de esta creación de la hoy extinta Iron Lore Entertainment. Uno de los responsables de Titan Quest fue Brian Sullivan, una de las mentes responsables del clásico Age of Empires. En esta ocasión, se decanta por un RPG muy influenciado por la saga Diablo. Lo que el jugador encontrará en este excelente juego es una historia que lo llevará a recorrer los lugares más oscuros de las mitologías griegas y egipcias, llegando a abarcar sectores de Asia en el camino.
Escenarios variados y bellos como pocos, enemigos enormes, balanceada dificultad y modo multiplayer hacen de Titan Quest una joyita para disfrutar de a poco. Por desgracia la empresa desarrolladora tuvo que cerrar sus puertas el pasado año, por lo que resulta complicado imaginarse un futuro en la franquicia, aunque esta sigue viva gracias a la comunidad de fanáticos que ha cosechado en muy buena ley.

¿Vale la pena? Es una belleeeeeeeeeza, diría un conocido filósofo del fútbol. Titán Quest es una de las opciones más interesantes del mercado para los fanáticos de los hack ´n slash, y para todos los que deseen pasar horas masacrando criaturas mitológicas.



El Sentido de la Vida según EA

Si aún hoy en día algunas empresas siguen confiando en el mercado de computadoras portátiles para desarrollar sus videojuegos tiene que ver en gran parte a ciertas exclusividades que siguen manteniendo vivo un segmento comercial intensamente sacudido por las últimas generaciones de consolas. Porque convengamos que cada vez más son los géneros que adaptados con gran éxito, incluso con las limitaciones de los controles propios de las distintas plataformas. O mejor dicho, a la ausencia de soporte para la amada combinación entre teclado y mouse.

Sin embargo, aun siguen saliendo juegos para PC, e incluso los pocos exclusivos son considerados como grandes clásicos dentro del universo de los videojuegos en su conjunto. Juegazos como Crysis, las diversas maravillas de Blizzard o sagas como Warhammer 40000: Dawn of War siguen haciendo sentir a los jugadores de PC como privilegiados, que poco y nada tienen que envidiarle a aquellos que se han decantado –sin que esto signifique un reproche- por una Xbox 360 o una Playstation 3. Muchos de los que todavía creen en que las computadoras siguen siendo la mejor opción a la hora de disfrutar de un buen videojuego, se amparan en que difícilmente podría adaptarse satisfactoriamente la experiencia de un Diablo III, o mismo un World of Warcraft. Habría que preguntarse hasta qué punto es cierta dicha afirmación, más si se tiene en cuenta que hasta hace unos años muchos consideraban que los juegos de acción en primera persona y las aventuras gráficas eran un patrimonio casi exclusivo del mercado para PC, pero ya estaríamos excediéndonos en el análisis.
Dentro de este contexto, muchas veces se ignora la contribución de Maxis y Electronic Arts, que con la saga Los Sims han generado unas ventas record a nivel mundial, abarcando la atención tanto de los jugadores más pequeños, como de grandulones experimentados que de vez en cuando perdemos largas horas creando personajes y haciéndolos vivir más de una aventura. La experiencia de jugar Los Sims (se trate de la primera versión a secas, como de la segunda con todas las expansiones a cuesta) es única e irrepetible, siendo prueba fehaciente los no del todo felices intentos de trasladar la franquicia a consolas. Uno puede simpatizar más o menos con las políticas de EA, o con el falso estereotipo de adolescente que únicamente juega Los Sims, pero resulta innegable que hoy día se trata de una de las pocas exclusividades que nos quedan. Por ello el lanzamiento de la tan esperada tercera parte es un acontecimiento no menor para la industria de los videojuegos para PC. Así como en un futuro muchos se jactarán de poder disfrutar del genial Starcraft II, o de haberse comprado un procesador con cuatro núcleos únicamente para no tener que soportar los tiempos de carga del último Football Manager, en este momento los fundamentalistas pueden jactarse de tener de su lado una bomba como Los Sims 3.
Resulta difícil imaginar que alguien no tenga ni siquiera una leve idea sobre la saga creada por Will Wright, y que viene cosechando un éxito tras otro desde hace ya una década. De todos modos, y teniendo en cuenta que esta publicación puede ser leída por quienes recién se inician en el maravilloso universo de los videojuegos, vale aclarar que se trata un simulador de vida. Ni más ni menos. Imagínense un producto donde es posible crear cada uno de los integrantes de una familia, para luego controlar sus desenvolvimientos diarios dentro de una sociedad virtual más o menos organizada. Resulta imposible enumerar el número de posibilidades –sea en lo referente tanto a personalización como a interacción- que ofrece la saga Los Sims desde su primera entrega, que con los años fue expandiéndose de distintas formas.
Pasando por un momento al lado ne-





GÉNERO
SIMULACIÓN
DESARROLLO
EA BLACK BOX, VISCERAL GAMES
DISTRIBUCIÓN
ELECTRONIC ARTS
SITIO OFICIAL
THESIMS3.EA.COM
MULTIPLAYER
NO POSEE

SI MEJORAS EN EL APARTADO AUDIOVISUAL. MÁS COMPLEJO Y AL MISMO TIEMPO IGUAL DE ENTRETENIDO. POSIBILIDADES INFINITAS EN TODOS LOS APARTADOS DEL JUEGO.

NO EL SISTEMA DE MICRO TRANSACCIONES ONLINE DEMASIADO ONEROSO PARA SUDAMÉRICA. ALGUNOS PROBLEMAS DE IA. LA IMPOSIBILIDAD DE ENTRAR A UN ELEVADO NÚMERO DE EDIFICACIONES.

gativo de la franquicia, uno podría decir que desde la primera versión no se han producido cambios relevantes en cuanto a la mecánica de juego. Los Sims 2 fue para muchos una "decepción", en el sentido de que más allá de un lavado de cara a nivel estético y algunos cambios en la interfaz, seguíamos estando en presencia del mismo juego. Si comparamos las dos entregas de la franquicia sin tener en cuenta a las expansiones, probablemente encontremos más similitudes que diferencias, y hasta podrían notarse errores comunes a ambas. Entonces surge la pregunta de si esta tercera parte que ya tenemos en nuestras manos marca una evolución, o si los desarrolladores optaron por el camino más fácil, que es el de pulir algunos aspectos sin modificar el esqueleto jugable. Tengamos en cuenta que algunos de nosotros llevamos una década jugando Los Sims, instalando en nuestros rígidos expansión tras expansión. Tantos años de juego inevitablemente generan un desgaste. La necesidad de una modificación de raíz, de un cambio significativo, comienza a emerger como una necesidad insoslayable. Antes de pasar de lleno al análisis en particular de Los Sims 3, vale aclarar que lo que estamos pidiendo no es una utópica modificación total de un sistema de juego asentado y terriblemente exitoso, sino agregados y mejoras de peso, que justifiquen una larga espera y nos hagan esperar con ansias las próximas expansiones. ¿Se habrá producido el esperado cambio? ¿Podremos esperar de Los Sims 3 algo más que una versión complejizada en los papeles, pero muy similar en lo esencial a sus predecesores?



El hecho de que toda la ciudad esté interconectada genera que las decisiones tomadas por los diversos personajes tengan una influencia directa en el resto.

¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?

Jugar a cualquiera de las anteriores versiones de Los Sims era como controlar vida de una familia dentro de los llamados barrios privados. Podíamos comprar un terreno más o menos importante y allí edificar una casa de acuerdo a nuestros gustos, sin descuidar el poderío económico, para allí desarrollar la vida de cada uno de los integrantes por separado. Cada casa se encontraba aislada del resto, centrándose cada una de las actividades en el hogar de cada uno. En caso de querer ir a un lugar común, se debía invitar a cierto personaje por teléfono u otro medio, y tomar un taxi hasta el lugar en cuestión. Rara vez uno podía sentir que controlaba a un grupo de personajes inmersos en un sistema de relaciones, donde las actitudes particulares afectan al grupo en mayor o menor medida. Era imposible sentirse parte de un todo orgánico en un contexto donde la mayor parte de los acontecimientos sucedían en casa. Ni siquiera era posible tener un control mínimo de los Sims cuando iban a trabajar, debiendo el jugador esperar a que pase el tiempo desde la partida hasta la vuelta del personaje tras haber cumplido la jornada laboral. La cuestión era simple. El que deseaba controlar un pueblo en su totalidad, tenía la magnífica saga SimCity, por lo que en definitiva Los Sims era un producto orientado al control de la vida familiar o, mejor dicho, a al control de las interacciones entre diversas familias aisladas entre sí.

El antiguo sistema de asignación de puntos en categorías estáticas de personalidad por fortuna ha sido reemplazado por uno nuevo, a partir del cuál será necesario elegir cinco atributos básicos que darán lugar a ciertas aspiraciones principales de vida



REQUERIMIENTOS

Mínimos:

PROCESADOR	2.0 GHZ
MEMORIA	1 GB RAM
VIDEO	128 MB COMPATIBLE CON PIXEL SHADER 2.0

Recomendados:

PROCESADOR	2.4 GHZ
MEMORIA	1.5 GB RAM
VIDEO	128 MB COMPATIBLE CON PIXEL SHADER 2.0

Esta sensación de aislamiento ya se había vuelto incomprensible, debido a que en los últimos años fueron saliendo juegos más y más abiertos, capaces de ofrecerle al jugador un ámbito de libertad excepcional, fuera de lo común. Muchos comenzamos a preguntarnos por qué no podría extenderse este concepto a un juego de por sí complejo y ambicioso como Los Sims. Al parecer la gente encargada de dar vida a esta tercera parte tuvo la misma sensación, habiendo propiciado una socialización del juego. Nos referimos a que ya no se trata de un producto donde el jugador deberá controlar distintas familias como si se tratase de un bloque, sino que ahora los Sims vivirán en una ciudad interconectada, sin que sea necesario cambiar bruscamente de escenario o tener que bancarse tediosos tiempos de carga para ir de un lugar a otro. Desde el vamos se nos presenta el juego como una suerte de simulador de vida en sociedad, y no de vida en el sentido más restringido de la palabra. Este aumento de libertad, que al mismo tiempo genera una integración entre cada uno de los aspectos antes considerados aisladamente, es quizá la principal virtud de esta tercera parte. Al instalarla lejos estuvimos de encontrarnos con un Los Sims 2.5, sino de un juego renovado casi en su totalidad, pero sin perder la esencia que tantos réditos generó para sus creadores.

Ya desde el vamos se siente un aire renovador por demás interesante, producto de los casi nulos tiempos de carga, y que por lo general se producen antes de comenzar una partida. Es así como la acción no se verá interrumpida prácticamente en ningún momento, siendo esto esencial para generar una sensación muy particular, y es la de estar sumergido en un todo constante, todo lo contrario al fraccionamiento propio de las anteriores ediciones. Esto puede notarse incluso antes de empezar a jugar una partida con seriedad, y también se notan con claridad otros agregados con tan sólo dirigirse al menú de opciones. Uno de ellos tiene que ver con la posibilidad de controlar la velocidad con la que el tiempo transcurrirá durante la vida los Sims. Quienes deseen tener personajes que envejezcan lentamente no se verán limitados, pudiendo seleccionar sin problemas el esquema temporal que mejor les parezca. Y si además de querer tener vidas largas y plenas sin hacer esfuerzos sobre humanos también quieren estar prevenidos ante cualquier eventualidad, será posible configurar la partida de modo tal que los personajes no puedan morir. El resultado que se genera ante tantas opciones de personalización varía de acuerdo al estilo propio de cada jugador, quedando derribadas aquellas rígidas barredas de las primeras versiones. Incluso el juego brinda la posibilidad de configurar la Inteligencia Artificial de los personajes mediante un criterio de mayor o menor libertad de acción para los mismos. Quienes deseen controlar la vida de sus criaturas paso a paso, minuto a minuto, podrá seleccionar una opción de intervención casi nula, en donde la IA responderá únicamente en casos de

extrema urgencia, tales como escasa alimentación o suciedad extrema. El criterio medio es quizá el más conveniente, ya que los Sims gozarán de cierta autonomía de acuerdo a sus necesidades y deseos inmediatos, pero quedan a salvo la posibilidad del usuario para ejecutar las decisiones de mayor trascendencia. Finalmente está la opción ideal para quienes deseen controlar familias numerosas, sin poder prestarle atención a cada uno de los miembros en particular, reaccionando intuitivamente la IA en todo momento y de acuerdo al estado de ánimo del personaje en un momento dado. Todas estas opciones que permiten configurar el juego de acuerdo a cómo mejor le parezca al jugador ofrecen un margen de acción muy grande, tanto para quienes deseen un producto relajado, como para los que prefieran los desafíos más complejos.

Así como en el párrafo anterior mencionamos la interesante posibilidad de poder configurar la intervención de la Inteligencia Artificial de acuerdo a nuestras preferencias, no podemos hacer la vista gorda a ciertos inconvenientes propios de este apartado. Muchas veces el comportamiento de los personajes no es el más lógico, por lo que depender completamente de sus decisiones no parecer ser la idea más sensata. En caso de querer progresar en un trabajo o desarrollar una relación más o menos intensa es casi una obligación el controlar los movimientos de los personajes. Y por más que les demos órdenes concretas a los Sims, algunas veces se quedarán trabados ante ciertos objetos, o tomarán algunas decisiones absurdas, como dar toda una vuelta alrededor de la casa antes de ir a un lugar más o menos cercano. Estos ejemplos no son frecuentes, incluso pueden ser imperceptibles para quienes no presten demasiada atención, pero no pueden dejar de ser remarcado si aspiramos a la perfección en un juego del calibre de Los Sims 3.

DANDO VIDA A LOS MUÑEQUITOS DE BARRO

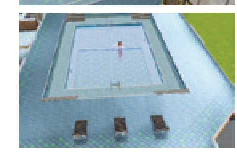
Lo primero que uno desea hacer tras instalar un juego como este, es crear un personaje. Ante el abrumador concepto de tener que controlar la vida de una o varias familias dentro de una sociedad, uno suele empezar por el apartado a priori más sencillo o, mejor dicho, indispensable para que el resto de las opciones puedan ir apareciendo. Y es en este aspecto donde ya empiezan a vislumbrarse cambios concretos. La opción de Crear un Sim ha sido mejorada en todos sus aspectos, tanto en lo referente al aspecto exterior de los personajes como al interior. Quienes tengan algo de experiencia con las versiones pasadas notarán que a la hora de definir la estética de las nuevas creaciones, el número de opciones personalizables ha incrementado de manera notable. Puede resultar un tanto intrascendente el hecho de poder elegir sombreros, por poner un ejemplo, pero que al momento de crear un personaje a gusto y placer resulta importantísimo. Es así como a través de la introducción de pequeños detalles configurables desde el vamos, se ha logrado hacer más compleja una herramienta que no se caracterizaba justamente por la escasez de elementos. Pero claro está que estos pequeños agregados, por más interesantes que a la larga sean para el fanático, no resultan suficientes como para hablar de una modificación trascendental. Lo que sí marca una evolución notable es la introducción de una nueva edad dentro del ciclo de vida de los Sims, y la posibilidad de controlar el cuerpo de los mismos a través de medidores de musculatura y grasa por separado. En cuanto al primer aspecto, es decir, a la introducción de la edad llamada "Joven adulto" (las otras siguen siendo bebé, infante, niño, adolescente, adulto y anciano) es posible hablar de una introducción más que bienvenida. Anteriormente la vida de un Sim se antojaba demasiado corta para cumplir con aspiraciones de vida importantes, o para desarrollar varias actividades de forma simultánea. Esta nueva edad agrega mayores posibilidades de planificación y, en especial, ejecución para todos aquellos que deseen explotar varias facetas de personalidad. El otro aspecto en cuestión tiene que ver con la introducción de un sistema menos rígido para el control del físico, generándose cada cambio de forma progresiva, sutil. De este modo, si un personaje come en exceso, irá engordando acorde, sin que de un momento a otro pase de estar en peso para convertirse en un gordinflón. Lo mismo sucede con la musculatura, que podrá irse trabajando poco a poco utilizando diversos ítems o directamente yendo al gimnasio. Los cambios que puedan producirse por el exceso de alimento o la falta de trabajo físico no serán intrascendentes, y podrán afectar cuestiones importantes para los personajes, tales como su estado de ánimo o su desempeño laboral.

Supongamos que ya ha elegido todo lo referente a la estética de su creación, dando lugar a una pintoresca combinación entre George Clooney y William Shatner en sus mejores épocas. Está claro que no podrán iniciar una vida tan sólo seleccionando el aspecto físico. A este proceso de creación de Sims le falta todavía el segmento donde el jugador puede dar rienda suelta a su imaginación en lo referente a la personalidad de sus pequeños entes virtuales. Para esto se ha suprimido el arcaico sistema de asignación de puntos en categorías fijas y atribución de un signo zodiacal particular, para dar lugar a uno nuevo que parece más bien sencillo, pero que en la práctica ofrece un grado de complejidad y variedad alucinante. El mismo consiste en poder elegir cinco atributos físicos, sociales, mentales o de estilo de vida, los cuáles serán utilizados por el juego para generar la personalidad del Sim a grandes rasgos. Será necesario pensar bien antes de elegir uno u otro atributo, ya que hay una enormidad para elegir, y su influencia en el juego será enorme. Los diversos deseos y necesidades que irán apareciendo durante el juego se relacionarán mucho con esta selección inicial que aunque deja un enorme margen de libertad para decisiones futuras del jugador, influye mucho en las partidas. No sólo eso, sino que también se nos permitirá seleccionar aparentes trivialidades, como los gustos favoritos en colores, música y comida. Lejos de ser así, esta decisión tendrá directa influencia a la hora de socializar con otros personajes. Muchas veces será posible conseguir amigos o parejas gracias a la coincidencia de dos o más Sims en estas nimiedades, o en la forma de manejarse en la vida. De modo tal que si tienen en









Tras media década, la gente de Electronic Arts nos vuelve a deleitar con una versión completa y totalmente renovada de su saga Los Sims, con agregados más que importantes para los más fanáticos.

El apartado audiovisual es uno de los que más han mejorado, habiéndose adaptado el motor gráfico a los tiempos que corren pero garantizando al mismo tiempo un nivel de estabilidad notable.





Más allá de los múltiples cambios y mejoras, el aspecto que más se destaca en Los Sims 3 es la posibilidad de recorrer una ciudad interconectada desde el vamos, sin tener la necesidad de soportar tiempos de carga u otras interrupciones.

mente desarrollar cierto estilo, será necesario que esta selección inicial no vaya a contramano de lo planeado. Caso contrario resultará muy complicado cumplir con objetivos específicos de vida, tales como progresar en ciertos trabajos o relacionarse de una u otra forma con los demás. Ningún apartado del juego ha sido desarrollado porque sí, y ninguna decisión es azarosa en Los Sims 3. Cada pequeño detalle está planeado para ejercer una influencia en las partidas a nivel general, por más que cueste un poco distinguir en un principio las consecuencias de cada una de nuestras decisiones.

BOLETO DE IDA A LA MATRIX

Una vez creados los personajes llega el momento de poner en marcha la vida de los mismos. Inmediatamente uno es capaz de notar la diferencia sustancial con las anteriores entregas de la saga, es decir, el hecho de poder recorrer libremente una ciudad interconectada. Es así como ya desde el vamos es posible ir caminando hacia la casa de un vecino para así saludarlo, o tomar un taxi hasta la plaza o la biblioteca. Para realizar este tipo de movimientos sólo será necesario hacer un click en la estructura correspondiente, y de ese modo el Sim utilizará el medio de transporte más conveniente. Todos podrán caminar de un lugar a otro así como tomar taxis, mientras que con un poco de esfuerzo será posible comprar automóviles o bicicletas. El sentimiento de contar con una ciudad hecha y derecha genera una sensación muy particular, ayudando a perfeccionar la ambientación propia de la franquicia. Ahora los personajes que trabajan no se subirán a un auto para desaparecer del mapa, sino que irán a edificios específicos en donde desempeñarán sus tareas. Lamentablemente no es posible controlarlos dentro de esas estructuras, pero sí pueden darse ciertas órdenes generales, como puede ser el de elevar la productividad durante los últimos minutos del día o ser más sociable con los compañeros de trabajo. Algo similar sucede en otros edificios, donde el jugador no podrá controlar directamente a su personaje, algo un tanto molesto y que podría haberse solucionado con tan sólo unos meses más de trabajo por parte de los desarrolladores. Y hablando de empleos, el número y variedad de ellos se ha incrementado de forma ostensible, contando el jugador con posibilidades casi ilimitadas ya que cada carrera tiene subdivisiones propias más que interesantes. Quienes deseen utilizar la mayor parte del tiempo para socializar podrán buscar trabajos de medio tiempo, mientras que aquellos adictos al trabajo tendrán enormes posibilidades a la hora de elegir una carrera. Desde científico hasta superestrella deportiva, o hasta será posible tocar la guitarra en una plaza o cultivar. De acuerdo a los rasgos elegidos en un principio, una u otra orientación será más favorable para el Sim en particular, sin olvidarse que para ir subiendo de rango será necesario cumplir con distintos objetivos. Los límites son prácticamente nulos a la hora de elegir, siendo posible hasta comprar porcentajes de empresas para así convertirse en el personaje más importante de la ciudad.

Pero así como resulta importante tener en cuenta el nuevo mundo de posibilidades, no hay que descuidar el tratamiento personalizado de cada personaje en particular. Recordemos que una de las características principales de las ediciones anteriores en la saga tenía que ver con



La música ha vuelto a estar a cargo de todo un talento en la industria, como Steve Jablonsky por lo que pueden quedarse tranquilos al respecto.







Por primera vez en una versión "base" han sido incluidos los automóviles y una edad intermedia entre la adolescencia y la adultez, dos características a penas exploradas en un par de expansiones.

que cada Sim representaba un universo aparte, con sus deseos, miedos, necesidades y aspiraciones. Esta particularidad vuelve a repetirse, pero con varias modificaciones. El segmento llamado Simología sigue ofreciendo las clásicas necesidades a tener en cuenta, pero el viejo sistema de deseos y miedos ha sido modificado, conjugándose con los cambios introducidos en la creación misma del personaje. Cada una de las creaciones contará con recuerdos, aspiraciones a muy largo plazo y demás objetivos de vida, pero también habrá que tener en cuenta un nuevo sistema de promesas. Se trata de pequeñas tareas que el Sim deseará realizar y que el jugador podrá prometerle, afectando de ese modo los estados de ánimo. Mismo el clásico sistema de recompensas especiales ha sido levemente ajustado, proporcionando una mayor utilidad a los usuarios dispuestos a pasar largas horas desarrollando sus personajes. Ni hablar de las interacciones sociales, muchísimo más complejas que las vistas previamente. Para mantener una relación de amistad o cariño ya no será necesario únicamente charla un rato, realizando siempre las mismas actividades. Ahora el menú de opciones disponibles a la hora de interactuar es por demás vasto, así como las reacciones particulares de cada personaje. Las elecciones realizadas al comienzo de la partida influirán muchísimo en su forma de ser, y al haberse integrado cada casa en una ciudad, pueden llegar a darse situaciones en extremo complejas. No sólo la felicidad estará a la hora del día en el universo de Los Sims 3, sino que podrán darse terribles traiciones, situaciones de angustia y hasta peligro. Cada acción realizada tiene una consecuencia, que ahora se extenderá a la ciudad en general y no sólo al ámbito privado de cada familia. Es en este sentido donde el juego brilla con luz propia, integrando cada pequeño detalle a un todo armónico en donde pueden tomarse decisiones de lo más variadas. Resulta imposible imaginar hasta qué punto podrá mejorarse la experiencia con las futuras expansiones, ya que los márgenes no están definidos en absoluto.

UNA DE ARQUITECTOS Y DISEÑADORES

Quienes convivimos a diario con personas que se han ido convirtiendo de a poco en fanáticas de la saga podemos decir que no siempre el interés principal se centra en hacer vivir a una familia creada desde cero, o de interactuar con los demás personajes. Muchos jugadores prefieren dejar en un segundo plano todo lo relacionado con la vida de los protagonistas, para así centrarse en los modos de compra y construcción. Estas modalidades independientes pero con varios puntos de convergencia tienen que ver por un lado con la compra de objetos que van desde muebles o electrodomésticos, hasta cuadros o esculturas famosas, y por otro en la construcción



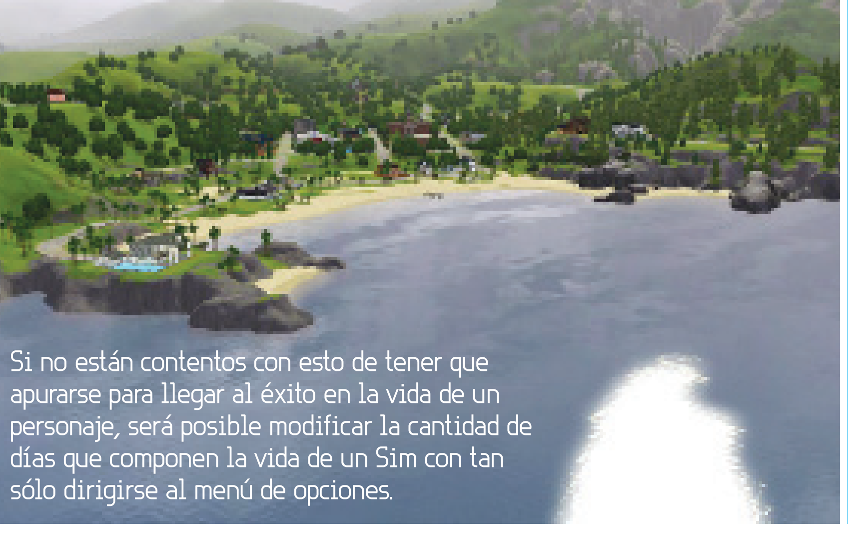
misma de edificaciones a gusto y placer. Ambas herramientas mantienen la esencia original, ofreciéndole al jugador una libertad amplísima a la hora de diseñar el lugar donde quiere vivir, siendo posible lograr cualquier resultado imaginable. Las novedades, más allá de nuevos ítems particulares, están centradas en un nivel de personalización superior, permitiéndonos colocar todo tipo de objetos donde mejor nos parezca, sino que ahora también podremos pintarlos o modificarlos de acuerdo a nuestros gustos. Esta tendencia no se agota en la posibilidad de diseñar cada una de las casas tanto interna como externamente, sino que también es posible modificar las edificaciones y espacios públicos. Las posibilidades en este sentido parecen ilimitadas, más aun con lo amplia que es la comunidad de jugadores a nivel mundial. Para fomentar esta particularidad, EA ha puesto a disposición de los usuarios un sistema muy sencillo donde es posible sacar imágenes de las partidas rápidamente, así como filmar videos e inmediatamente compartirlos con el resto de la comunidad.

Pero más allá de que tanto el modo para comprar como el construcción mantengan la esencia propia de la saga, además de gozar de los beneficios de una actualización acorde, no podemos menos que criticar el sistema de micro transacciones implementado. Con el fin de que los jugadores no tengan que esperar a las expansiones para acceder a nuevo material, periódicamente van saliendo pequeños agregados en forma de contenido descargable. El tema es que todas estas pequeñeces (algunas de ellas muy interesantes para quienes deseen ir mejorando poco a poco la experiencia) cuestan dinero, y no precisamente poco. Es decir que los jugadores no sólo deben pagar el producto original y las expansiones, sino que también deberán consumir preciosos "puntos" a cada momento si es que quieren estar al día. Lo que en definitiva genera este sistema es una incapacidad notable para acceder a nuevo contenido por parte de la mayor parte de los usuarios. A nuestro criterio no resulta demasiado considerado el hecho de cobrar por cada pequeño agregado –que bien podrían ser gratuitos por su magnitud-, siendo que periódicamente nos invaden las expansiones. Queremos destacar el tema de las expansiones, porque ya ha sido anunciada la primera, para ser lanzada antes de fin de año. Es cierto que estamos en presencia de una genial tercera parte, que definitivamente significa una mejora ostensible en casi todos los aspectos que hicieron famosa la franquicia, pero resulta bastante chocante el hecho de que nos brinden un juego "pelado" otra vez. La mayor parte de las opciones a las que teníamos acceso en la última edición de Los Sims 2 (es decir, con todas las expansiones a cuestas) no están presentes aquí, dejando una enorme cantidad de opciones relegadas hasta la aparición de los sucesivos packs con novedades. No hace falta recalcar que una empresa necesita vender, lucrar, pero que luego de una década nos vuelvan a brindar un juego sin mucho de los agregados que fueron saliendo, no parece razonable. Con el tiempo irán saliendo expansiones, aparecerán nuevos vehículos, mascotas, nuevos empleos y demases, pero todo eso costará no poco dinero. Tal vez hubiese sido un poco más acertado introducir desde el vamos las características más importantes que ya hemos tenido oportunidad de disfrutar en las versiones pasadas, para así introducir opciones realmente novedosas en los packs. Es más, los jugadores más experimentados posiblemente sientan una leve sensación de vacío en Los Sims 3 debido a la supresión (o mejor dicho, postergación) de muchos apartados interesantes.



A la hora de interactuar los personajes contarán con muchísimas más opciones que antes, dando lugar a relaciones más fluidas y a resultados impredecibles de acuerdo a la personalidad de cada Sim.





Si no están contentos con esto de tener que apurarse para llegar al éxito en la vida de un personaje, será posible modificar la cantidad de días que componen la vida de un Sim con tan sólo dirigirse al menú de opciones.

LA PRIMERA IMPRESIÓN ES LO QUE CUENTA

Uno de los aspectos que pedían a gritos una actualización era, sin lugar a dudas, el audiovisual. Y es que ya han pasado varios años desde el lanzamiento de la primera parte, por lo que aquello que en un momento lucía aceptablemente bien, con el paso del tiempo se ha convertido en algo obsoleto. De todos modos somos conscientes de que había que tener cuidado en este aspecto, ya que un juego de semejante magnitud de ninguna manera podía ofrecer un motor gráfico demasiado pomposo sin sacrificar rendimiento y estabilidad. Mismo algunas imágenes que daban vueltas por la web semanas antes de que Los Sims 3 finalmente arribase al mercado, no parecían dar lugar para ilusionarse con un segmento visual ambicioso. Sin embargo grata fue nuestra sorpresa al instalar la versión final, que ofrece un apartado audiovisual delicioso, que no sólo deleita al jugador con su belleza sino que además funciona a la perfección en cualquier configuración.

Vale aclarar que quienes deseen probar su nueva placa de video van a tener que buscar otro producto, ya que de ninguna manera encontrarán modelos de personajes como los que puede proporcionar el Unreal Engine 3, o efectos y escenarios como los del popular Crysis. Pero lo que sí encontrarán es una combinación de pequeños elementos, todos ellos cuidados hasta en sus detalles más pequeños, y que en su conjunto ofrecen un resultado para aplaudir. Lo primero que el jugador puede apreciar son los personajes, quienes han sido víctimas de un proceso de actualización notable, tanto en lo referente a texturas como a sus animaciones faciales y corporales. Aquellos Sims que empezaron siendo pequeñas marionetas controladas por el jugador ahora lucen como personajes realistas, llenos de vida, rebosantes de expresividad. Resulta notable observar como cada creación interactúa con sus pares de forma fluida, natural, para nada forzada. Es en este sentido donde el juego realmente se destaca, ofreciendo una experiencia de vida e interacción que sigue llamándonos la atención a una década de la salida del producto original. Por supuesto que los pequeños objetos que podremos encontrar dentro de las distintas edificaciones cuentan con el mismo nivel de detalles que los per-

El número de posibilidades a la hora de elegir cómo vivir en el juego se ha ampliado drásticamente, y hasta en ciertos casos no será necesario trabajar para conseguir dinero, como es el caso de la jardinería o la pesca.

sonajes, e incluso superan a estos en complejidad. Computadoras, guitarras eléctricas o bicicletas, prácticamente todos los objetos que consideren indispensables para la vida en sociedad han sido recreados a la perfección. Cada pequeña pieza encaja a la perfección en esta tercera parte, cual rompecabezas de 2000 piezas que forma la figura de un león radiante una vez completado.
Con respecto a los escenarios abiertos, así como a las diversas estructuras que ahora forman una ciudad con todas las letras, también nos sobran las palabras de elogio. El hecho de poder recrear decenas de edificaciones diferentes, que van desde bibliotecas hasta ayuntamientos, pasando por enormes mansiones o parques llenos de verde, sin acudir a tiempos de carga constantes es una virtud que no debe dejarse de lado al hablar del colosal trabajo realizado por los desarrolladores. Resulta natural recorrer la ciudad de punta a punta utilizando los tan esperados vehículos, realizando actividades e interactuando con el resto sin que esto signifique una merma en el rendimiento o la estabilidad del juego. Quienes cuenten con una computadora de gama media, ya podrán disfrutar de Los Sims 3 en toda su plenitud, y si su configuración no es la más actual, no deberán privarse de mucho a la hora de crear una familia y comenzar a vivir. Olvídense de sufrir cuelgues o tirones, porque estamos en presencia de uno de los juegos más optimizados en todos sus aspectos. Y así como los gráficos se vieron beneficiados por mejoras notables, el sonido no se ha quedado atrás. En primer lugar las voces se han armonizado, dando lugar a diálogos más tolerables para el oído. Los efectos de sonido de cada uno de los objetos también han sido reforzados en calidad y diferenciándose mucho de las versiones pasadas. En cuanto a la música, de podemos menos que destacar la enorme labor de un compositor talentosísimo como Steve Jablonsky, quien se ha sido el encargado de maravillas nuestros oídos con melodías tranquilas y pegajosas. Además, es posible introducir música propia, que sonará en determinadas partes del juego, como para que el sentimiento de poder personalizar casi todos los aspectos se prolongue incluso al apartado sonoro.

SINTETIZANDO EL INFINITO

No es para nada sencillo hacer un análisis integral de un juego tan complejo y multifacético como Los Sims 3. El nivel de complejidad de cada de sus aspectos parece ser abrumador para quien lo instala por primera vez en su rígido, y efectivamente lo es. Si tuviésemos que desmenuzar cada uno de sus elementos, comentar cada pequeño detalle, necesitaríamos al menos un libro de 300 páginas. Pero dicha complejidad no es el único factor que le agrega dificultad al análisis, sino también el hecho ser un título con una historia riquísima a sus espaldas, respaldada por una enorme comunidad de jugadores. Ni hablar de los detractores, aquellos que gastan gran parte de sus energías en banalizar una saga histórica, por el mero hecho de superar en popularidad de clásicos de culto, o mismo por captar la atención de personas que no suelen disfrutar del mundo de los videojuegos con frecuencia. Es así como para analizar con objetividad un juego así es necesario aislarse

Quienes cuenten con dinero suficiente podrán ir aumentando las características del juego mediante la compra de ítems y demás agregados que se van agregando a diario en el sistema de micro transacciones.



Quizá el defecto más importante de esta tercera parte tenga que ver con que un sinnúmero de características introducidas en las pasadas expansiones han sido dejadas de lado, por lo que deberemos esperar a que nuevos discos de datos sean lanzados al mercado.

de cierto modo, y apreciar el producto tal cual es, lejos de la influencia que puedan ejercer las emociones.
Y si hay que pronunciarse sobre Los Sims 3 como juego en sí, no podemos menos que felicitar a los desarrolladores por semejante trabajo. Podríamos seguir horas y horas redactando sobre un producto de este estilo, pero sin poder transmitirles lo que significa realmente disfrutar del juego. Es por eso que les dejamos una breve síntesis de una situación que nos tocó presencia mientras probábamos por primera esta tercera parte:

El señor Maximiliano Mounes desde pequeño siempre tuvo un objetivo claro: convertirse en un científico de primer nivel. Para eso desde pequeño se dedicó a desarrollar sus habilidades gracias a diversos objetos que sus padres le supieron regalar, y luego pasó gran parte de su adolescencia leyendo con el fin de ampliar sus conocimientos. Como contrapartida, el pequeño Maximiliano nunca se caracterizó por ser muy sociable, detestando las fiestas y desarrollando un curioso hábito por la limpieza extrema de su hogar. Un buen día, siendo ya un joven adulto prometedor y en pleno desarrollo de su carrera profesional, conoce a Victoria Bournot, una muchacha bellísima, extrovertida y con una aspiración particular: llegar a ser una estrella famosa. Se imaginarán que los intereses de Vicky, como le gusta que la llamen sus amigos, estaban bastante alejados de los de Maxi, por lo que les llevó bastante tiempo desarrollar una amistad. Pero entre tanto romance pasajero, finalmente la muchacha termina enamorándose y logrando romper la barrera de timidez infranqueable que le impedía al joven demostrar sus sentimientos. Juntos compartieron hermosos momentos, quizá los más felices de sus vidas hasta el momento. Sin embargo se trataba de personalidades opuestas, y un buen día Victoria termina besando a Damián, el único amigo de Maxi, justo frente a las narices de este último. Tras largarse a llorar y jurar no volverlos a ver, el joven científico decida aislarse del mundo para así dedicar todas sus energías en su carrera.
Pasó el tiempo y finalmente el doctor Mounes fue considerado como el investigador más importante de la ciudad, ganando un sueldo casi sin igual luego de alcanzar el objetivo que se había planteado desde pequeño. Pero la herida provocada por Victoria y Damián seguía vigente. No podía olvidar semejante humillación provocada justamente por quienes más amaba. Convertido ya en un hombre grande, parecía que Maximiliano iba terminar envejeciendo soltero y casi sin amigos. Hasta que un día decidió ir a la biblioteca, únicamente para encontrarse con una maravillosa sorpresa. La jovencísima Florencia, única hija de Damián, se encontraba leyendo un libro de ciencia. Dejando de lado toda su timidez, y sacando provecho de ser un reconocido científico, Maximiliano empieza a hablarle, para luego seducirla, con el único fin de vengarse de quienes supieron traicionarlo tiempo atrás.

Esta historia parece sacada de una telenovela, pero no es ni más ni menos que una de las tantas situaciones que pueden llegar a darse en Los Sims 3. Corazones rotos, muertes inesperadas o problemas laborales son tan sólo algunas aristas de un juego completísimo y lleno de sorpresas. Quien se niegue desde el vamos a disfrutar de una propuesta tan fina como esta es porque sus prejuicios le impiden ver más allá de lo que a simple vista uno puede pensar de la franquicia creada por Will Wright. Por supuesto que debieron mejorararse algunos apartados, además de que ciertas decisiones no se antojan adecuadas, pero en su conjunto nos encontramos ante un juegazo de primerísimo nivel al que sólo podemos acceder nosotros, los usuarios de PC. Si aguantaron hasta el final de esta nota, nuestra única recomendación es que salgan corriendo a comprar su copia de la tercera parte de una de las sagas más significativas en la historia de los videojuegos.

Los Sims
Cronología

Los Sims: Cronología

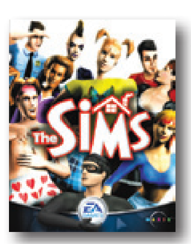
Si bien actualmente estamos entusiasmados con las enormes posibilidades que ofrece Los Sims 3, está claro que la saga tiene una historia y una reputación que ha ido forjando con los años. Es por ello que a continuación les ofrecemos una pequeña reseña de la historia detrás de quizás la franquicia más exitosas dentro del mundo de los videojuegos.

Primero veamos quién es la persona detrás de semejante suceso. Nos referimos ni más ni menos que a William Wright, un americano nacido el 20 de enero de 1960 en Atlanta, quien tras una serie de idas y vueltas en diferentes universidades, decidió probar suerte desarrollando videojuegos. Su primer proyecto fue Raid on Bungeling Bay, lanzado en 1984 para Commodore 64 y que no ofrecía algo demasiado innovador en su concepto, más allá que dentro de una coraza de acción bidimensional se encontraba implícito todo el talento de uno de los programadores más talentosos de la industria. En el año 1987 crea, junto a Jeff Braun, una compañía llamada Maxis, que dos años más tarde publicaría SimCity, considerado como uno de los juegos más representativos de los últimos veinte años. Su rol protagónico en la creación de semejante éxito y sus secuelas, le permitieron a Wright convertirse en uno de los pesos pesados de una industria cada vez más popular.
Pero más allá de que la saga SimCity supo revolucionar por completo todos los cánones a los que en ese momento nos habíamos acostumbrado, gracias a la innovadora posibilidad de construir y administrar una ciudad, Will aspiraba a más. En el año 1991 él y su familia fueron víctimas del incendio masivo de Oakland, debiendo abandonar su hogar como muchísimos americanos, para empezar de cero en una nueva ciudad. Es experiencia marcó de por vida a Wright, quien de semejante acontecimiento supo sacar únicamente los aspectos positivos. Con el tiempo comenzó a idear la posibilidad de crear un videojuego donde sea posible crear una familia y controlarla en su vida desde el momento en que se mudan a una nueva ciudad. Ya no estábamos hablando de administrar una ciudad, sino de concentrarnos en la vida privada de ciertas personas virtuales. En un principio la idea fue recogida con escepticismo por sus compañeros, quienes consideraban que la tecnología disponible en ese momento no era suficiente para albergar semejante proyecto. Pero el bueno de Will no es una persona que suela rendirse fácilmente, e incluso ha confesado que se obsesiona con cada objetivo que se propone. Finalmente en 1995 consigue el apoyo de Electronic Arts para la puesta en marcha de su ambiciosa cruzada, comenzando a delinear lo que luego llamaríamos Los Sims bajo el seudónimo de "Project X". El resto es historia, por lo que ya estamos en condiciones de empezar a hablar de la historia concreta de la franquicia que supo dar vuelta el status quo como si se tratase de un panqueque.



THE SIMS

FECHA DE LANZAMIENTO EN USA: 31 DE ENERO DEL 2000



Nada mejor que empezar un nuevo milenio que con un juegazo innovador como Los Sims. Todo lo que se venía prometiendo en las sucesivas exposiciones de videojuegos terminó cumpliéndose en el primer simulador de vida disponible para PC. Es así como tuvimos a nuestro alcance la posibilidad de crear familias de todo tipo, experimentar con ellas, relacionarlas entre sí, crear lujosas casas y muchísimas opciones más. Incluso los más sádicos se daban el lujo de probar nuevas formas de eliminar a los pobres Sims, ya sea haciéndolos nadar en una piscina sin descanso o encerrándolos en una habitación sin comida.
Las posibilidades eran infinitas y semejante versatilidad generó un éxito sin precedentes, captando un público poco explotado, como el de jugadores casuales y mujeres. A nivel ventas, Los Sims superó sin mayores inconvenientes a un clásico como Myst y pasando a ser el juego más vendido de la historia. Hasta el día de hoy millones de usuarios siguen disfrutando de esta primera versión, cuyas virtudes sobrepasan cualquier defecto. Desde sus hermosos gráficos hasta la enorme variedad de opciones para decorar una casa, prácticamente todos los aspectos del juego contaron con un nivel de detalle fenomenal, demostrando qué tan meticuloso puede ser Will Wright a la hora de dar vida a sus proyectos.

THE SIMS: LIVIN' LARGE

FECHA DE LANZAMIENTO EN USA: 27 DE AGOSTO DE 2000



La primera expansión del juego sensación del nuevo milenio generó una expectativa comparable la que por entonces también generaba todo agregado del genial Half-Life. En cuanto a las novedades, no se introducía un agregado esencial dentro de la mecánica introducida previamente, pero la llegada de varios NPC le otorgaba un toque de gracia al producto. Por primera vez conocimos a la parca, quien aparecía para llevarse al más allá a los personajes al borde a la muerte, pudiendo sus compañeros rogar para que deje con vida a su ser amado. Lo interesante es que no sólo era posible salvar al otro, sino que en ciertos casos la parca dejaba vivo al personaje pero convertido en zombie. Esta genial introducción se complementaba con un buen número de ítems nuevos, algunos de ellos muy bizarros, y también otros NPC, entre los que se incluía el mismísimo Santa Claus.

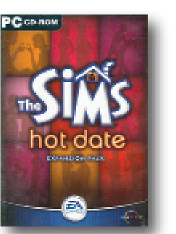
THE SIMS: HOUSE PARTY

FECHA DE LANZAMIENTO EN USA: 2 DE ABRIL DE 2001

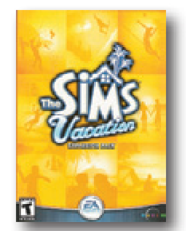
Porque los Sims también tienen derecho a divertirse fue lanzada esta simpática expansión que permitía invitar a varios amigos y armar enormes fiestas en casa. Para eso se agregaron un sinnúmero de objetos esenciales para divertir a los personajes, pudiendo incluso comprar una pista de baile y colocarla en donde nos pareciese adecuado.

THE SIMS: HOT DATE

FECHA DE LANZAMIENTO EN USA: 12 DE NOVIEMBRE DE 2001



Si bien todos quedamos encantados con la posibilidad de realizar fiestas, se hacía necesario un cambio un tanto más relevante para así expandir el producto original de manera notoria. Para solucionar el inconveniente llegó Hot Date, por lejos uno de los agregados más interesantes para The Sims. Este paquete de datos aumentó considerablemente el número de interacciones posibles entre personajes, relegando un poco la introducción de nuevos ítems, método que había sido una constante en las dos expansiones previas. Por primera vez los Sims podían tomar un taxi e ir a pasear al centro de la ciudad, visitar restaurants, discotecas y tener citas con otros. De este modo la profundidad en las relaciones se vio aumentada notablemente, algo que los más fanáticos agradecieron y que la crítica supo tener muy en cuenta a la hora de otorgar calificaciones.



THE SIMS: VACATION

FECHA DE LANZAMIENTO EN USA: 28 DE MARZO DE 2002

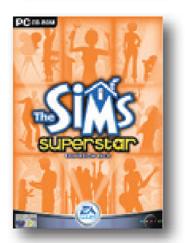
Otra expansión interesantísima para los fanáticos, aunque ya no tan innovadora como la anterior, fue lanzada al mercado en marzo del 2002. Llamada The Sims: Vacation, introdujo un nuevo vecindario creado especialmente para que las familias pudiesen irse de vacaciones. A la hora de decidir a dónde ir contaban con varias alternativas, como la playa o lugares fríos repletos de nieve, ofreciendo la posibilidad de realizar muchísimas actividades al aire libre o dentro de un hotel. Si bien en lo sustancial no se ofrecía algo realmente novedoso, la posibilidad de trasladarse a un entorno diferente fue muy bien recibida por fans y prensa especializada en general.



THE SIMS: UNLEASHED

FECHA DE LANZAMIENTO EN USA: 7 DE NOVIEMBRE DE 2002

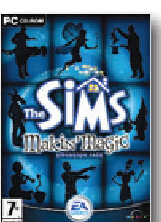
En un juego tan complejo como Los Sims, donde es posible controlar a una familia desde el vamos, hacían falta las mascotas. Para solucionar esta carencia llegó Unleashed, una expansión centrada en la introducción especialmente de gatos y perros, pero también otras mascotas. Pero no sólo eso, sino que también los integrantes del mundo vegetal comenzaron a tener representación, ofreciéndose la posibilidad de realizar trabajos de jardinería.



THE SIMS: SUPERSTAR

FECHA DE LANZAMIENTO EN USA: 13 DE MAYO DE 2003

La sexta expansión del juego original les permitió a los Sims convertirse en estrellas de Hollywood tales como Los Beatles, Richie Sambora o Avril Lavigne. En líneas generales el concepto fue divertido, pero ya se empezaba a notar la necesidad de un cambio de raíz, que el año siguiente se produciría con la tan esperada secuela de la primera parte.



THE SIMS: MAKIN' MAGIC

FECHA DE LANZAMIENTO EN USA: 29 DE OCTUBRE DE 2003

Cuando todavía nos encontrábamos asimilando la posibilidad de convertirnos en estrellas de Hollywood fue lanzada al mercado una expansión que introducía magia a la ya enorme cantidad de actividades que podían realizar los personajes. Pero más allá de que los fanáticos de Harry Potter agradecieron enormemente esta nueva versión, lo más interesante para los jugadores en general fue el avance de Los Sims 2 incluido en el disco del juego.

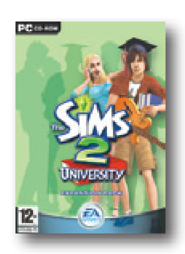


THE SIMS 2

FECHA DE LANZAMIENTO EN USA: 14 DE SEPTIEMBRE DE 2004

Se nos iba el 2004 cuando finalmente fue lanzada al mercado la tan ansiada segunda parte del juego más exitoso de la historia. Mayor interacción, interfaz mejorada y un motor gráfico totalmente renovado son tan sólo alguna de las características propias de una segunda parte inolvidable, acogida por la crítica y el público de manera formidable. Las mejoras fueron notables, modificando la estructura del juego de raíz sin perder la esencia que tan famosa hizo la saga. A nivel ventas los resultados fueron similares, siendo el éxito comparable con el de la primera versión sin mayores dificultades y habiéndose lanzado hasta ahora unas ocho expansiones. La llamada Simmanía supo expandirse por todo el mundo, adquiriendo la forma de contenido creado por fanáticos y merchandising diverso, que incluye libros enteros dedicados a examinar las características esenciales del juego.





THE SIMS 2: UNIVERSITY

FECHA DE LANZAMIENTO USA: 1 DE MARZO DE 2005

Uno de los puntos más criticados Los Sims 2 fue la ausencia de muchos apartados interesantes que habían sido incluidos en las sucesivas expansiones de la primera parte. En definitiva, estos aspectos se han ido incluyendo también en varios discos de datos, siendo University el primero de ellos. La principal novedad se centraba en la introducción de una nueva edad (disponible desdes el vamos en Los Sims 3), llamada joven adulto, en la cual los Sims podían ir a la universidad y graduarse en alguna de las múltiples disciplinas.

THE SIMS 2: NIGHTLIFE

FECHA DE LANZAMIENTO USA: 13 DE SEPTIEMBRE DE 2005

Tal vez una de las expansiones más atractivas para esta segunda parte, ya sea por su divertida propuesta o bien por la enorme variedad de elementos nuevos para elegir. En primer lugar, aparece una zona específica para divertirse, en donde será posible ir a cenar, tener citas, jugar bowling o mismo acudir a un karaoke. Pero Nightlife no se agota en ofrecer una elegante vida nocturna para los personajes, sino que también agrega vampiros, nuevas aspiraciones y por vez primera autos propios, que funcionan de forma similar a la vista en Los Sims 3.



THE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS

FECHA DE LANZAMIENTO USA: 2 DE MARZO DE 2006

¿Qué mejor para una expansión que patear un poco el tablero en cuanto a la mecánica general del juego? Básicamente Open for Business les permite a los jugadores controlar un negocio activamente, como si se tratase en cierto modo de un Tycoon. Para eso se agregó un nuevo vecindario orientado específicamente para instalar comercios, novedad que se ha visto complementada con decenas de ítems y con un sistema de talentos muy, pero muy interesante.



THE SIMS 2: PETS

FECHA DE LANZAMIENTO USA: 17 DE OCTUBRE DE 2006

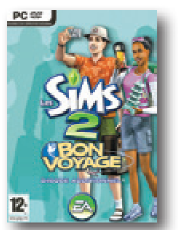
Las tan esperadas mascotas también llegaron a The Sims 2 con un poco de retraso, pero trayendo consigo un éxito fenomenal que se traduce en más de seis millones de copias vendidas. Unas 75 razas de perros y 30 de gatos parecen motivo suficiente para comprar esta expansión, que incluyó un tratamiento con los animales mucho más complejo que el visto en la primera parte del juego. Como si esto fuera poco, el personaje bizarro de la fecha fue el licántropo (hombre lobo), que supo sumarse con éxito al grupo de elite compuesto hasta ese momento por vampiros y zombies, entre otros.



THE SIMS 2: SEASONS

FECHA DE LANZAMIENTO USA: 1 DE MARZO DE 2007

Ya teníamos autos, ya teníamos mascotas, negocios, vida nocturna y universidades. Pero faltaba algo esencial que no había sido tenido en cuenta y que los fanáticos pedían con efusividad. Nos referimos ni más ni menos que a estaciones, climas y temperaturas, factores que como bien dijimos no habían sido explotados previamente. Su introducción fue interesante, afectando el juego de manera intensiva, no sólo en lo estético, aunque no podemos hablar de una expansión demasiado innovadora en términos generales.



THE SIMS 2: BON VOYAGE

FECHA DE LANZAMIENTO USA: 4 DE SEPTIEMBRE DE 2007

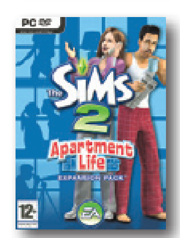
Se trata de la contrapartida de la expansión Vacation para el primer juego, ofreciendo zonas especiales para que los personajes puedan tomarse unos días de descanso ya sea en la playa, lagos o una zona particular con ambientación oriental. Quizá el detalle más interesante de estas locaciones tenga que ver con la posibilidad de encontrar un pequeño secreto en cada una de ellas si es que conseguimos un mapa especial para el caso.



THE SIMS 2: FREETIME

FECHA DE LANZAMIENTO USA: 26 DE FEBRERO DE 2008

Tal vez la expansión menos tenida en cuenta por muchos, pero no por eso deja de ser relevante en la serie. La principal novedad se relaciona con ciertos hobbies que los Sims podrán realizar, y que van desde actividades intelectuales, como la literatura, hasta deportes de todo tipo o mismo cocina. También cinco nuevas carreras se suman a las ya conocidas, junto con un sistema de aspiraciones secundarias bastante complejo.



THE SIMS 2: APARTMENT LIFE

FECHA DE LANZAMIENTO USA: 27 DE AGOSTO DE 2008

Este compendio final de elementos no introducidos en las anteriores expansiones es quizá el más diverso en su contenido, ofreciendo nuevos objetos, interacciones sociales, vecindarios, NPC y muchísimos elementos más. La posibilidad de practicar magia también supo volver con Apartment Life, en especial debido a los sucesivos pedidos de los fanáticos, quienes deseaban experimentar nuevamente este tipo de arte con sus Sims.



Los Sims 3: Trucos

Mientras juegan, presionen Control+Shift+C para acceder al a consola del juego e ingresen los siguientes códigos para lograr el efecto deseado:

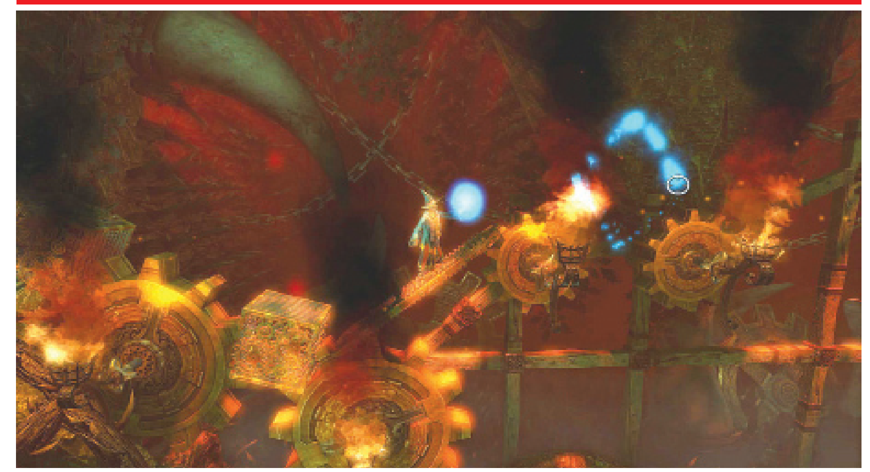
babyboom:	Añade un bebé y un infante a cada casa.
fullscreen on/off:	Ajusta la pantalla de juego a modo ventana o modo pantalla completa.
constrainFloorElevation [true/false]:	Permite ajuste de terreno sin tener en cuenta objetos, Sims u otras estructuras qu se encuentren sobre él. Las paredes, pisos y objetos se moverán con el terreno.
hideHeadlineEffects [on/off]:	Oculta todos los medidores y efectos en el juego, como el de habilidad.
quit:	Salir del juego.
help:	Lista todos los comandos disponibles en ese momento.
slowMotionViz [nivel]:	Enlentece el juego, siendo 0 equivalente a velocidad normal y 8 a la más lenta.
ResetLifetimeHappiness:	Resetea la felicidad de todos los Sims en la casa activa.
resetSim [nombre] [apellido]:	Resets el Sim especificado con motivaciones neutrales y lo teleporta al hogar.
fps on/off:	Muestra la cantidad de Frames por segundo en el área superior derecha de la pantalla mientras se halle activo.
DisplayLotPackageFileName [on/off]:	Activa o desactiva los consejos.
fadeObjects [on/off]:	Activa o desactiva el efecto que hace desaparecer los objetos cuando nos acercamos a los mismos.
unlockOutfits on/off:	Destraba los trajes en el modo Crear un Sim. Debe ser habilitado antes de ir al modo Crear un Sim.
kaching:	Activándolo estando en casa obtendremos $1.000.
motherlode:	Activándolo estando en casa obtendremos $50.000.
moveobjects on/off:	Mientras esté activo podremos mover cualquier cosa, incluidos los Sims en el modo Comprar / Construir.

Protección contra la Muerte: Vayan al cementerio Pleasant Rest, y cerca de la puerta, encontrarán un extraño arbusto llamado "Death Flower Bush", o "Arbusto de la Flor de la Muerte". recojan la flor del mismo. conserven esta flor en el inventario del Sim. Si el mismo muere, automáticamente le ofrecerá esta flor a la Muerte, con lo cual volverá a la vida en intercambio por éxta. La flor no reaparecerá, pero hay unas "Semillas Especiales Desconocidas" cerca del cementerio y en otros lugares (requieren Jardinería nivel 7 para ser plantadas), con las cuales podremos hacer crecer otra Flor de la Muerte (e incluso más si nuestro Sim tiene la habilidad "Pulgar Verde" que le permite revivir plantas).



Trine
Análisis + Trucos

Análisis

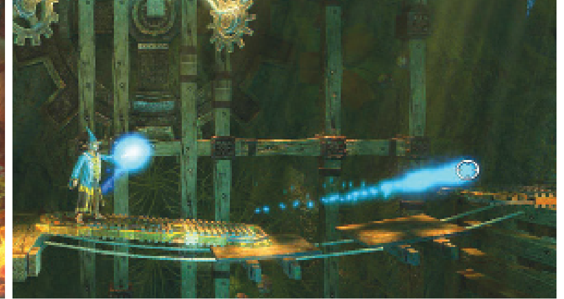


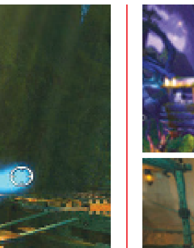
****

Cada tanto, este maravilloso mundo de los fichines nos entrega alguna que otra sorpresa, por lo general de la mano de algún título del que nadie esperaba demasiado, y que termina transformándose en uno que, sin pretender aspirar al trono de mejor juego del año, logra colmar ampliamente nuestras expectativas, y deja un recuerdo imborrable en nuestras pupilas. Esa es precisamente la sensación ofrecida por Trine, juego desarrollado de manera casi independiente, y que cuenta con la particularidad de ser un título que mezcla acción, aventuras, puzzles y física por partes iguales.

La historia intenta ser profunda, y cuenta la historia de un ladrón, un caballero y un hechizero que, tras alcanzar una legendaria reliquia, son absorbidos en un solo ente, y deben trabajar en conjunto para lograr liberarse de esa atadura, y a la vez lidiar con una peligrosa entidad que amenza el reino. No se preocupen, que aunque se nos cuenta un poquito más de la historia a medida que pasamos cada nivel, poco importará en definitiva, ya que lo único que querremos será volver a la acción para maravillarnos con la jugabilidad y gráficos de Trine.
Y si comenzamos a hablar de los gráficos, hay que decir que el trabajo realizado es sencillamente impresionante, con una belleza visual inexplicable por momentos, que radica principalmente en entornos con un nivel de detalle que roza lo excesivo, y una profundidad 3D que hace olvidar que estamos sentados frente a un juego en dos dimensiones. Para terminar de decorar el postre, seremos inundados por efectos especiales, brillos y luces que invadirán la pantalla a cada momento, para darle aún más misticisimo a un título que los tiene a montones, y que nos transporta instantáneamente a este mágico mundo.
La jugabilidad es sencilla, siendo la clásica de un plataformero en 2D, con la gran característica de que aquí controlaremos a los tres personajes mencionados, siendo el caballero el que porte espada y escudo, pudiendo lidiar con cualquier enemigo de la forma más eficiente, como así también utilizar su escudo para protegerse de peligros; el ladrón contará con un arco y flecha, ideal para eliminar oponentes a distancia, así como también un gancho que nos permitirá agarrarnos de casi cualquier superficie; por último, el hechicero tendrá la posibilidad de crear diferentes estructuras como planchas o cajas, que servirán para alcanzar lugares de otra forma inaccesibles, como así también mover objetos con telekinesis.
En cualquier momento de la aventura podremos intercambiar entre los tres personajes, y cada uno de ellos contará con su propia barra de vida y poderes, que será recargada al llegar a los puntos de control de cada nivel, resucitando de paso a aquel personaje que se nos haya muerto. A lo largo de la aventura, podremos ir recolectando puntos de experiencia, que servirán para mejorar poderes de nuestros héroes, o para comprar otros nuevos. Cierra el aspecto RPG, una serie de items que podrán equipar los personajes, y que le otorgarán determinados bonus a sus características.
El mayor acierto de Trine, radica en que a lo largo de toda la aventura, no seremos obligados a utilizar sí o sí a un personaje específico en una situación específica, y si bien habrá momentos en los que será más fácil optar por las habilidades de uno de ellos, si tenemos la desgracia de que el mismo esté muerto, siempre podremos sacar adelante la situación utilizando los poderes de alguno de los otros dos. Esto también podrá verse como un arma de doble filo, ya que exceptuando el nivel final que goza de un nivel de dificultad endiablado, el resto del juego transcurre de manera sencilla, casi automática para el jugador más o menos experimentado, que terminará deseando que el juego haya sido un poco más complicado, como para engañar a sus sentidos, y no enterarse de que ha completado una de las aventuras más maravillosas que pudimos disfrutar en los últimos tiempos.









GÉNERO	ACCIÓN / PUZLES
DESARROLLO	FROZENBYTE
DISTRIBUCIÓN	NOBILIS
SITIO OFICIAL	FROZENBYTE.COM
MULTIPLAYER	3 EN COOPERATIVO

SI ADICTIVO A MÁS NO PODER. GENIAL IMPLEMENTACIÓN DE LAS HABILIDADES DE LOS TRES PERSONAJES. GRÁFICOS HERMOSOS.

NO MUY SENCILLO. CORTO.

La entrega de PlayStation 3 demoró 2 meses en salir al mercado debido a problemas de programación. Una entrega para Xbox Live se encuentra en desarrollo.

REQUERIMIENTOS

Mínimos

PROCESADOR	2.0 GHZ
MEMORIA	512 MB RAM
VIDEO	GEFORCE 6800 O RADEON X800

Recomendados

PROCESADOR	DOBLE NUCLEO 2.0 GHZ
MEMORIA	512 MB RAM
VIDEO	GEFORCE 9600GT O RADEON HD3850

Trucos



Tip 1: Aunque puede parece la mejor opción para lidiar con los enemigos, el caballero no es siempre tan efectivo. Cuando podamos, resultará mas sencillo mejorar los poderes del ladrón para que dispare de a 3 flechas, y atacar a los enemigos a distancia.

Tip2: Si nuestro ladrón y caballero están muertos, podremos eliminar enemigos con el mago, simplemente creando cajas que caigan encima de los enemigos. El timing resulta fundamental.

Tip 3: El nivel final puede ser muy frustrante. La mejor manera de pasarlo, es memorizándonos los lugares donde aparecen obstáculos, e intentar abusar del gancho del ladrón para subir de la manera más rápida.

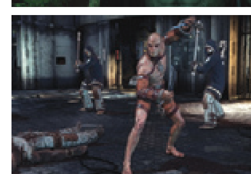
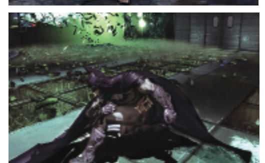
Tip 4: Siempre tomen los caminos alternativos, ya que por lo general estos estarán plagados de botellas de experiencia que servirán para mejorar a nuestros héroes.



Batman:Arkham Asylum
Análisis

Análisis



Batisueño Cumplido

Tanto 2008 como 2009 probablemente sean recordados con mucho cariño, entre los fanáticos de Batman. El primero porque fue el año en el que se estrenó Batman: El Caballero de la Noche, para muchos la mejor película basada en este personaje, y 2009 por el lanzamiento de Batman: Arkham Asylum, no solo el mejor juego de protector de Ciudad Gótica, sino el, para muchos, mejor videojuego de superhéroes que se haya realizado hasta la fecha.

Arkham Asylum toma lo mejor de distintas representaciones de Batman, como cine, series animadas y, obviamente, historietas, para presentar una aventura única que no se encasilla en un género ni en una estructura lineal, en la que debemos desbaratar los planes del Guasón, quien ha tomado posesión del asilo Arkham, el mayor reducto para desquiciados de Ciudad Gótica, a donde Batman envía a cada uno de sus villanos una vez que los derrota. Aunque el predio de Arkham es enorme, el juego emplea un mapa y un señalador de objetivos que nos ayuda a recorrer todos los escenarios sin ocasionar molestos y frustrantes extravíos de dirección. La exploración también se facilita mediante la implementación de el visor de detective, una especie de escáner infrarrojo que detecta cada detalle de importancia en el escenario, como por ejemplo la cantidad de enemigos que tenemos cerca y si cuentan, o no, con armas de fuego.

Para hacernos las cosas bien complicadas, el Guasón disemina sus soldaditos por todo el lugar y para despachándolos debemos utilizar todas las habilidades de combate de Batman, como así también sus distintos artilugios. Siempre y cuando encontremos un grupo de enemigos desarmados, aplicamos un sistema de combate cuerpo a cuerpo, basado en un botón de ataque y uno de contraataque, que si bien para muchos puede resultar simple, es realmente satisfactorio ver como Batman se carga, en cuestión de minutos, a 10 o 15 muchachos a piña y patada limpia. La cosa cambia un poco cuando los secuaces el Guasón están armados. Ahí debemos aplicar a las distintas estrategias sigilosas de Batman para ir bajando uno por uno a los enemigos, eso sí, tratando de que no nos descubran, ya que de lo contrario somos boleta. El constante cambio entre escenas de acción y sigilo hace que la frescura del juego no se pierda nunca, experiencia que va en aumento gracias a los distintos dispositivos que podemos ir desbloqueado a lo largo del juego, como batarangs sónicos, a control remoto o cargas explosivas. La jugabilidad también se enriquece con la aparición de un reparto estelar de villanos de Batman, (El Espantapájaros, Harley Quinn, Killer Croc, Bane y Poison Ivy), quienes –respetando su esencia comiquera- hacen de las suyas para que Batman no pueda detener los planes del Guasón.

Esta batiexcursión por Arkham está apoyada por un sorprendente sistema grafico, en base a la versión más moderna del Unreal Engine, empleado para trazar con todo lujo de detalles no solo cada rincón del asilo, experiencia que se incrementa en PC gracias al empleo del sistema PhysX de NVidia, para el flameo de papeles y banderas. Los que cuenten con gráficos también lucen el diseño de personajes, aunque esta última asignatura queda un poco manchado por las extremadamente musculosas contexturas de Batman y Bane.

Batman: Arkham Asylum no es solamente un juego, es más bien un sueño cumplido para todos los que, hasta ahora, consideraban que el caballero oscuro y los videojuegos eran completamente incompatibles. **Siskosilber**

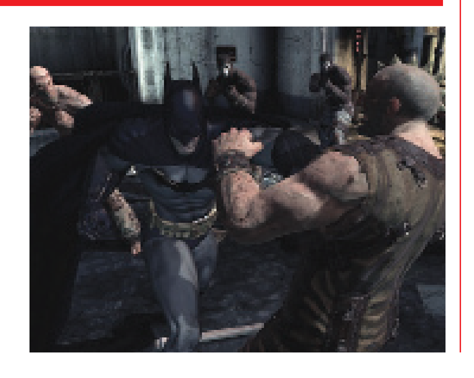




El juego cuenta con una enorme cantidad de enigmas, distribuidos en el asilo por el mismismo Edward Nygma (El Acertijo). Resolviéndolos podremos desbloquear toneladas de material extra, como arte conceptual o arenas de combate para los modos de competencia por fuera de la campaña principal.

Loquero Tridimensional

Si realmente quieren explotar el poderío visual de Batman: Arkham Asylum les recomendamos experimentar el juego en 3D, que intensifica hasta el más minimo detalle de los elementos que vemos en pantalla, como así también los movimientos y acciones de los personajes. Para poder jugar a Batman: Akham Asylum en 3D es necesario contar con un monitor Samsung SyncMaster 2233RZ o ViewSonic FuHzion VX2265wm, los anteojos Nvidia 3D Vision y una tarjeta de video GeForce GTX 260 en adelante.



GÉNERO
ACCIÓN 3RA PNA./SIGILO
DESARROLLO
ROCKSTEADY STUDIOS
DISTRIBUCIÓN
EIDOS
SITIO OFICIAL
BATMANARKHAMASYLUM.COM
MULTIPLAYER
NO POSEE

Mark Hamill, el actor que encarnó a Luke Skywalker, puso su voz para el Guasón en la versión angloparlante del juego.



SI ATRAPANTE Y ADICTIVA JUGABILIDAD, ARGUMENTO INTERESANTE Y MUY BIEN CONTADO

NO PUZLES SIMPLES, EXPLORACIÓN SIMPLIFICADA, HORRIBLE DISEÑO DE BATMAN.

REQUERIMIENTOS

Mínimos

PROCESADOR
PENTIUM 4 - 2.8/3.2 VISTA
ATHLON 64 3000/3200 VISTA
MEMORIA
1 GB RAM (1.5GB VISTA)
VIDEO
NVIDIA 6800
ATI X700.

Recomendados

PROCESADOR
CORE 2 DUO 2.2GHZ / ATHLON 64 X2 4400+
MEMORIA
2 GB RAM
VIDEO
NVIDIA GEFORCE GTX 295
ATI HD 2900 XTO

Análisis + Cronología + Guía

RESIDENT EVIL 5

Africa salvaje, indómita y apestada

Con esta quinta entrega de la serie, Capcom sigue el rumbo implementado en su cuarta parte de cambiar las clásicas mecánicas de la saga, alejándose del género de los Survival Horror para presentar un título de acción pura.
Una de las principales novedades propuestas por Resident Evil 5 es la inclusión de juego cooperativo al estilo de Gears of War, presentando al viejo y querido Chris Redfield haciendo equipo con una nueva compañera, la sexy y letal Sheva Alomar.
La acción se traslada en esta ocasión a Africa, a un lugar llamado Kijuju, en el cual están sucediendo cosas muy extrañas. Al parecer, una empresa inescrupulosa está infectando a los lugareños con un virus para doblegar su voluntad y convertirlos en meros esclavos. Naturalmente, estos rumores dan lugar a una trama en la cual los horrores y los giros de tuerca inesperados estarán a la orden del día, pero no queremos revelarles más, la idea es que la descubran ustedes mismos.



Con respecto al control de los personajes, si elegimos jugar con un pad, no hay mayores cambios con respecto a lo ya visto en Resident Evil 4. La perspectiva es muy similar, al igual que la disposición y respuesta de los controles en general, de modo que aquellos que se hayan acostumbrado a manejar a Leon no tendrán mayores inconvenientes con Chris y Sheva. Sin embargo, la adición en esta versión para PC de soporte para mouse y teclado representa una gran mejora, especialmente a la hora de apuntar, mucho más dinámico con el Mouse, lo que nos permite colocar disparos certeros a la cabeza de los bajinis sin muchas dificultades. A su vez, se incluyó como última defensa un botón para tirar una puñalada rápida, y lo que es más importante aún, un gran punto de mira con el mouse, que nos permite apuntar con el botón derecho y disparar con el izquierdo, no siendo ya necesario confiar en el clásico puntero láser para calcular la trayectoria de nuestras balas.
Por otra parte, los eventos en tiempo real vuelven a hacerse presentes, teniendo que ejecutar correctamente ciertas combinaciones de botones para poder sobrevivir en situaciones clave.
También se ha agregado un rudimentario sistema de cobertura. No todas las estructuras disponibles en los escenarios podrán utilizarse como cobertura, siendo en general más conveniente atacar directamente o estar en movimiento constante que buscar una pared bien ubicada.

Como ya les anticipamos, con esta entrega, el espíritu de Survival Horror puro ha quedado atrás, para dar lugar a la acción desenfrenada. Pero el incremento de las situaciones de acción directa no es el único factor, ya que la adición de un compañero para jugar en cooperativo -ya sea controlado por la inteligencia artificial o por un amigo- es determinante, ofreciendo muchas posibilidades, como la resolución conjunta de enigmas, escenas de acción donde uno debe proteger al otro, y una sensación de necesaria cooperación para poder avanzar en la historia. Ya no se trata simplemente de ir bajando enemigos a diestra y siniestra con armas y municiones que irán apareciendo en el escenario, sino de protegerse mutuamente de los ataques enemigos, empleando una jugabilidad en equipo al compañero de los ataques enemigos al momento en que ambos atraviesan siniestros pasajes.
Entre niveles, ambos jugadores deben tener en cuenta muchos aspectos como la posibilidad de mejorar sus armas, comprar nuevas, y de distribuir todos los ítems en los diversos inventarios. Estos aspectos pasan a ser importantísimos en momentos clave de la aventura, donde tal vez se necesite la acción conjunta de un jugador armado con una pistola y otro con una escopeta o rifle, o al momento recolectar ítems necesarios para progresar, los cuales podremos intercambiar en todo momento con Sheva, aunque hay que elegir bien el momento para hacerlo, ya que en

GÉNERO
ACCIÓN EN TERCERA PERSONA
DESARROLLO
CAPCOM
DISTRIBUCIÓN
CAPCOM
SITIO OFICIAL
WWW.CAPCOM.COM
MULTIPLAYER
2 JUGADORES

REQUERIMIENTOS

Mínimos:

SISTEMA OPERATIVO
XP / VISTA
PROCESADOR
ATHLON 64 O PENTIUM D
MEMORIA
1 GB RAM
VIDEO
256 MB

Recomendados:

SISTEMA OPERATIVO
XP / VISTA
PROCESADOR
PHENOM O CORE 2 QUAD
MEMORIA
2 GB RAM
VIDEO
512 MB

SI JUGABILIDAD. GRÁFICOS. GRÁFICOS 3D. SONIDO. HISTORIA. MULTIPLAYER COOPERATIVO. VALORES DE PRODUCCIÓN. BOSSES.

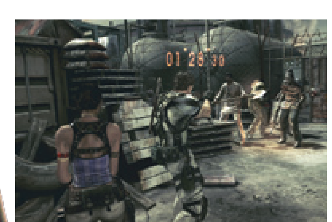
NO ES "MUCHO MENOS RESIDENT EVIL" QUE LOS ANTERIORES.

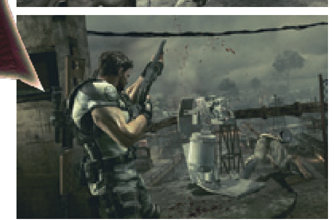
Resident Evil 5 el acceso al inventario es en tiempo real, por lo cual ni se les ocurra entrar al mismo en medio de un combate, si no quieren que los hagan picadillo mientras deciden qué arma usar.

El modo cooperativo se beneficia del servicio de Games for Windows Live, ofreciendo la posibilidad de buscar otras sesiones de juego a las cuales podamos unirnos, o de crear nuestra propia partida e invitar a un amigo a que se una. Si por algún motivo un jugador se desconecta, la inteligencia artificial toma automáticamente el comando de ese personaje. En caso de querer jugar solo, la inteligencia artificial controlará a Sheva, aunque siempre podremos darle órdenes, como que nos pase munición, o recoja ella un ítem del escenario, e incluso decidir la postura que la misma toma, ya sea agresiva, o cubriendo nuestro avance. Al respecto, hay que decir que Sheva es dueña de la inteligencia artificial más avanzada que hemos visto en un juego cooperativo. Sin embargo, a veces esto no es suficiente. Hay niveles, como el tan mencionado capítulo de las minas, que están pensado exclusivamente para el juego en cooperativo, por lo que la experiencia se refuerza muchísimo al jugar con un amigo. Incluso varios jefes de nivel necesitan de la colaboración activa de otro ser humano, lo que no siempre la inteligencia artificial logra resolver de la mejor manera.

El juego emplea la ya clásica cámara en tercera persona de Resident Evil 4. Gráficamente, el mismo luce sencillamente fantástico, dotado de un nivel de detalle espléndido en los modelos tanto de Chris y Sheva como de los enemigos, aunque los requerimientos para correrlo en las mayores resoluciones son un tanto elevados, aunque el juego está optimizado para Core i7 y Windows 7, lo cual lo hará correr de forma razonable en equipos de gama media.
Sin embargo, el juego reluce con brillo propio si poseemos el equipo adecuado para poder hacer uso de la opción de gráficos tridimensionales, Nvidia 3D Vision. Chris y Sheva lucen increíbles en 3D, y las hordas de Majinis parecen salir de la pantalla, estirando sus brazos para alcanzarnos, en lo que constituye una experiencia sencillamente alucinante, y una cabal muestra del futuro de los videojuegos a nivel gráfico. Y no solo eso, sino que el juego está optimizado para poder configurar el impacto visual del 3D, ofreciendo incluso dos programas de testeo para poder afinarlo a nuestro gusto. Es obvio que no todo el mundo podrá hacer uso de esta opción, pero a quien pueda hacerlo, le recomendamos fervientemente que lo haga, no se arrepentirá.
El sonido también es fenomenal, tanto en cuanto a sus efectos como a las actuaciones de voz de los personajes, aunque el guión incorpora algunas líneas que parecen escritas por un alumno de cuarto grado de la escuela primaria.

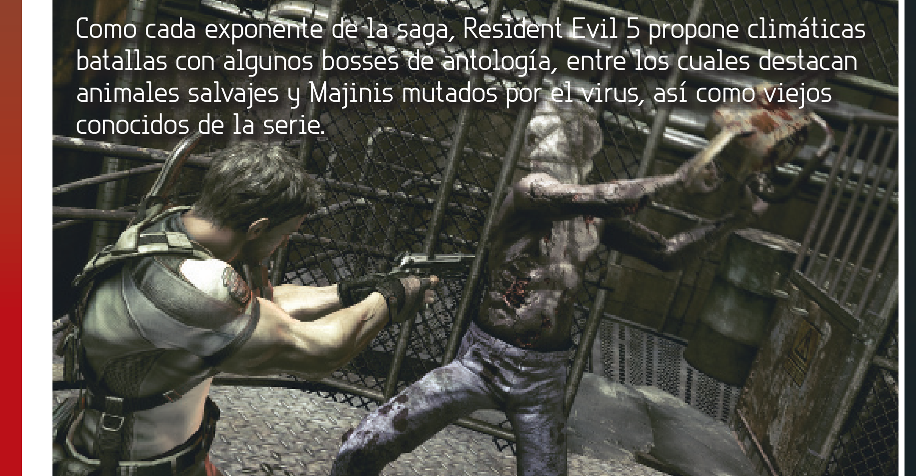
Además de los trajes alternativos exclusivos de esta versión, el juego incorpora otros dos para cada personaje: un traje de safari y el traje de S.T.A.R.S. de Chris Redfield, y el traje de fiesta y el tribal para Sheva.





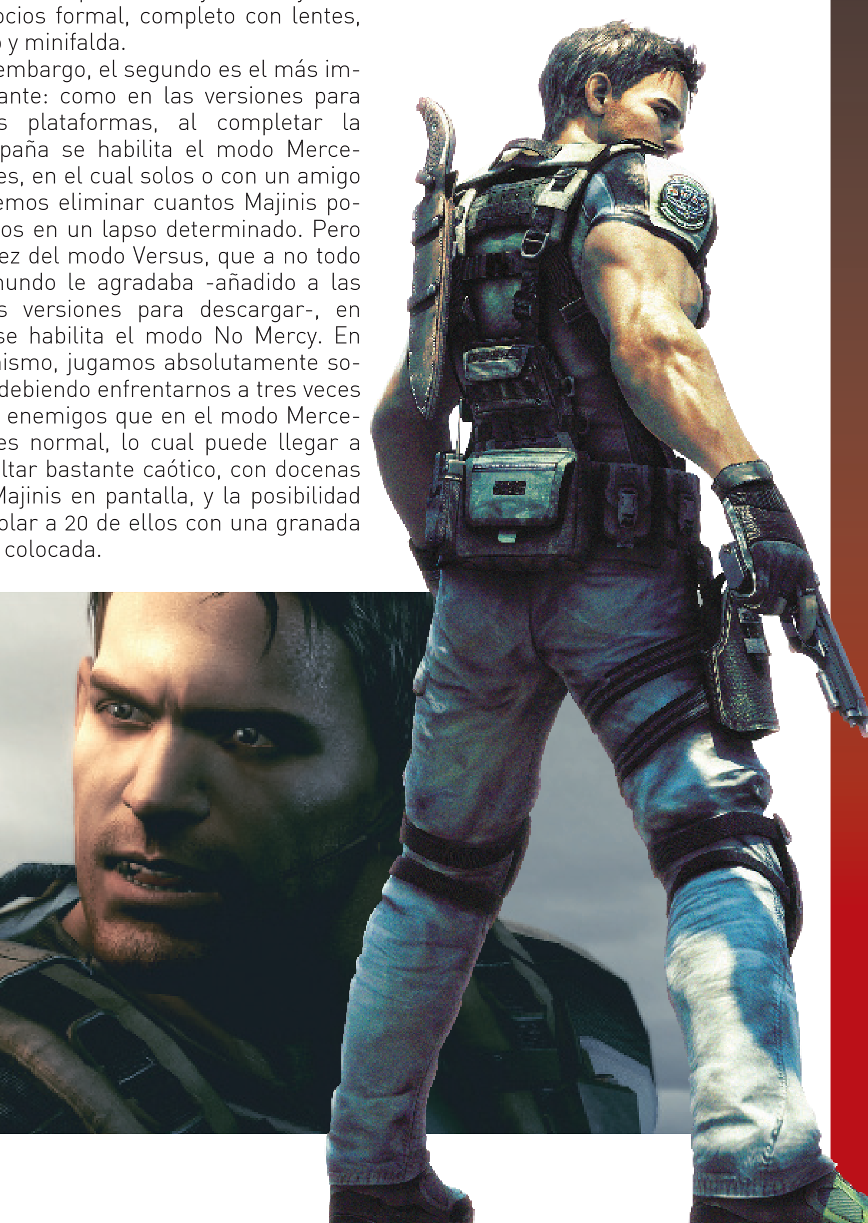
Una vez completada la campaña, Resident Evil 5 para PC nos habilita un par de extras, que no se hallan disponibles en las versiones del juego para otras plataformas. La primera de ellas es un nuevo traje para Chris y otro para Sheva. Mientras que Chris recibe un traje de guerrero tipo Mad Max, mientra que Sheva incorpora un traje de mujer de negocios formal, completo con lentes, saco y minifalda.
Sin embargo, el segundo es el más importante: como en las versiones para otras plataformas, al completar la campaña se habilita el modo Mercenaries, en el cual solos o con un amigo debemos eliminar cuantos Majinis podamos en un lapso determinado. Pero en vez del modo Versus, que a no todo el mundo le agradaba -añadido a las otras versiones para descargar-, en PC se habilita el modo No Mercy. En el mismo, jugamos absolutamente solos, debiendo enfrentarnos a tres veces más enemigos que en el modo Mercenaries normal, lo cual puede llegar a resultar bastante caótico, con docenas de Majinis en pantalla, y la posibilidad de volar a 20 de ellos con una granada bien colocada.

En definitiva, Resident Evil 5 -y a pesar de que, merced a los cambios en la jugabilidad, algunos puristas de la saga puedan decir que "no es un Resident Evil"- es un gran título, que representa un gran esfuerzo por renovar la saga, pero al mismo tiempo respetando en gran medida la esencia de la misma. Dotado de acción imparable, una buena trama, personajes enormemente carismáticos, gráficos fabulosos, altos valores de producción, y bosses fenomenales, así como de un modo cooperativo muy adictivo. Sin duda, un clásico.



Como cada exponente de la saga, Resident Evil 5 propone climáticas batallas con algunos bosses de antología, entre los cuales destacan animales salvajes y Majinis mutados por el virus, así como viejos conocidos de la serie.

Completar la colección de tesoros lleva bastante esfuerzo: algunos están muy bien escondidos, mientras que otros exigen para su aparición que matemos a ciertos enemigos de formas muy específicas.



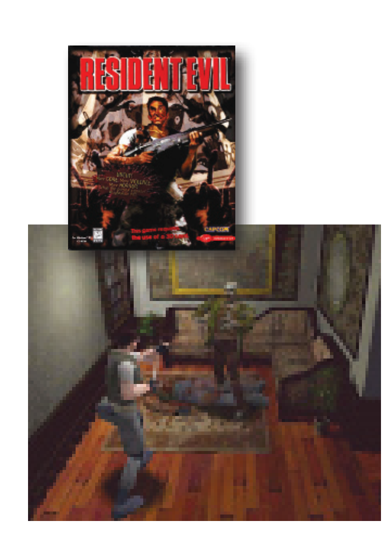
Resident Evil
Cronología

Resident Evil 5: Cronología

La saga Resident Evil no solo es aclamada mundialmente por ser precursora, conjuntamente con Alone in the Dark, en lo que hoy conocemos como Survival Horror. Su popularidad también se debe a que Capcom, el estudio que la creó, ha tenido el atino suficiente para mantener, lo más original posible, la jugabilidad de cada uno de sus entregas, reinventando varios elementos de los mismos en el camino. La serie cuenta con 14 juegos lanzados, divididos en una historia oficial y otra con argumentos paralelos. En esta cronología repasamos todos los juegos saga Resident Evil que se encuentran disponibles en PC.

RESIDENT EVIL

AÑO 1996. Un juego revolucionario bajo todo concepto, que supo combinar, como nunca se había hecho antes, una jugabilidad mixta, (de acción, puzles y exploración), unos gráficos impactantes para la época, y, sobre todo, un atrapante argumento. Los dos protagonistas seleccionables son Chris Redfield y Jill Valentine, ambos miembros del escuadrón Alpha de S.T.A.R.S., un grupo de elite policial, quienes se enfrentan -en la lúgubre mansión Spencer- a una horda de zombis, y no muertos creados por el T-Virus, de la corporación Umbrella. En este juego también aparece por primera vez Albert Wesker, uno de los villanos más reconocidos de la saga, quien aquí opera como integrante de Umbrella encubierto en el rol de líder del escuadrón S.T.A.R.S.



RESIDENT EVIL 2

AÑO 1198. RE 2 se desarrolla en la Racoon City, ciudad cercana a la mansión Spencer, hacia donde se propagó el T-Virus, convirtiendo a la población local en un ejército de no muertos. La pareja de personajes está compuesta por León S. Kennedy, un oficial novato en su primer día en la policía local, y Claire Redfield, hermana de Chris, quien llega a la ciudad en busca de su hermano. Este juego amplío todos los aspectos de la primera parte, mediante la inclusión de escenarios más amplios y una historia más extensa e intrincada, que buceaba aún más sobre los orígenes de Umbrella y sus nefastos experimentos. Otros de los personajes relevantes que aparecieron de RE 2 fue Ada Wong, una espía que llega a Racoon City para investigar acerca de los experimentos de Umbrella.

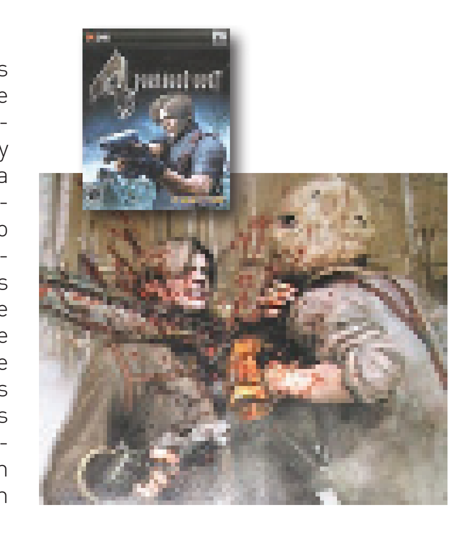


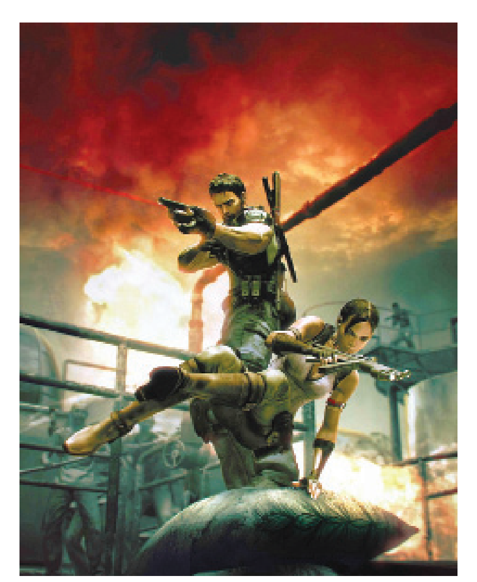
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

AÑO 1999. La tercera parte retoma el escenario de Racoon City, y a una de los protagonistas del primer RE, Jill Valentine, quien recorre la ciudad en busca de una salida, escapando de la plaga de zombis y de Nemesis, un monstruoso súper soldado desarrollado por Umbrella. En este periplo, Jill es acompañado por Carlos Oliveira un integrante de la milicia privada de la mencionada organización.

RESIDENT EVIL 4

AÑO 2005. RE 4 no solo está considerado uno de los mejores juegos de la saga, sino también como uno de los mejores de toda la historia. El título cambia considerablemente la jugabilidad, cambiando la estética clásica de exploración, puzles y acción por una mucho más centrada en el último punto, y una vista en tercera persona, por encima del hombro del protagonista. Eso si, la intensidad y la complejidad del argumento siguieron estando a la orden del día. El juego se ubica en España, tiempo después de la caída de Umbrella. Controlamos nuevamente a León S Kennedy, ahora devenido en agente especial del Servicio Secreto estadounidense, quien debe rebuscárselas para rescatar a la hija del presidente de ese país, Ashley Graham, de las garras de una secta llamada Los Iluminados, la cual disemina un parasito llamado Las Plagas para controlar las acciones de los habitantes del lugar, quienes bajo su domino pasa ser llamados los ganados. También retorna Ada Wong, cuya misión en este caso es hacerse con una muestra de la Las Plagas.







RESIDENT EVIL 5

AÑO 2009. RE 5 retoma la jugabilidad iniciada por RE 4 para mostrar la batalla de Chris Redfield y Sheva Alomar, contra los infectados majini, en África. Paradójicamente, es en ese continente donde la historia de Resident Evil se inicia, porque fue ahí donde un grupo de científicos descubren el virus denominado "Progenitor", que Umbrella utilizaría para desarrollar armas biologicas, desatando la plaga zombi en el camino.



Resident Evil 5: Guía

Resident Evil 5: Guía

Resident Evil 5: Guía

En Resident Evil 5, como en todo survival, hay una serie de lineamientos básicos a tener en cuenta si no quieren terminar convertidos en comida de zombis, o en este caso, de Majinis. A continuación, les ofreceremos una serie de consejos generales, así como algunos específicos para ciertas situaciones y bosses, que los ayudarán a salir airosos de la mayoría de los desafíos que plantea este título.

Juntando items

Investiguen a fondo cada escenario. Una vez eliminados todos los enemigos, antes de pasar a la siguiente zona, tómense el trabajo de volver a recorrerlo todo, prestando atención a cualquier caja, barril, o incluso montón de fruta que hayan dejado por el camino. Usen siempre el cuchillo para abrirlos. Incluso pueden matar las ratas, cuervos y peces de cada escenario -en el caso de las ratas es posible hacerlo con el cuchillo-, los cuales les proporcionarán monedas.

Inventario

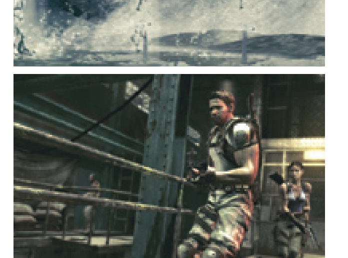
Recuerden que a diferencia de los anteriores títulos de la saga, el manejo del inventario ahora es en tiempo real, así que ni se les ocurra abrirlo en medio de un combate o los Majinis los van a achurar. El inventario está compuesto de 9 casilleros, que forman un cuadrado de 3 x 3, cada uno de los cuales puede albergar un solo tipo de item a la vez. La "cruz" compuesta por el casillero central de cada lado responde a las cuatro teclas direccionales (o a la cruz del pad si usan uno), por lo cual pueden asignar un item importante de acceso rápido a cada una de ellas, por ejemplo, el arma principal (pistola), arma secundaria (arma larga de preferencia), granadas y una hierba, por ejemplo.

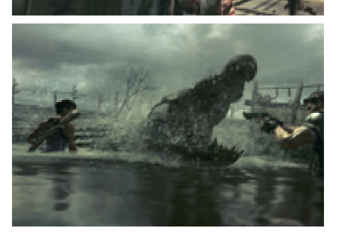
A la hora de hacer lugar en el inventario, intenten siempre separar los distintos tipos de munición, asignando a cada uno de los dos personajes todo el stock que posean de un tipo determinado. Eviten tener tanto a Chris como a Sheva ocupando casilleros del inventario con el mismo tipo de munición. Al juntarla toda en un solo personaje, la misma se apila en el mismo casillero, liberando los del otro personaje para poder juntar más cosas. De la misma forma, combinen todas las hierbas que puedan para hacer lugar. Recuerden que una hierba verde puede combinarse con otra verde o con una roja, mientras que una roja sólo puede combinarse con una verde.

Entre misiones, o tras morir, podrán mover items del inventario al depósito (y viceversa). Es muy importante no ocupar casilleros innecesariamente, por ejemplo, con munición de una arma que no tenemos, si podemos enviarla al depósito o venderla. Lo mejor es portar solo dos armas por personaje (un arma corta y un arma larga) y un solo tipo de granadas, además de tantas hierbas como puedan permitírselo.

En el modo para un solo jugador, no sean codiciosos. Es muy tentador guardarse lo mejor y no dejarle nada a Sheva, pensando que la está comandando la inteligencia artificial. Lo cierto es que Sheva manejada por la IA tiene mucha más puntería que nosotros, haciendo un uso mucho más eficiente de la munición disponible -si le dan una Magnum o un rifle se convierte en una máquina de matar-, así que déjenle un arma decente y no se arrepentirán. Por otra parte, la misma tiende a ser derrochona con las hierbas y los aerosoles, así que lo mejor es que esa clase de items los tengan ustedes, y la curen cuando sea necesario.







Combate

Como en todos los juegos en los que la munición no es infinita -y especialmente en los survival- se hace menester administrar la munición de la forma más austera posible (salvo que jueguen en modo fácil, en el cual la misma abunda), con lo cual hay que plantearse de qué forma causar la mayor cantidad de daño posible con cada bala. Es muy tentador apuntar todos los tiros a la cabeza, pero sepan que hacer "headshots" no es tan fácil cuando estamos rodeados por enemigos que cuando viene sólo uno. Además, en muchos casos, al dispararle a un Majini a la cabeza harán salir la Plaga que lleva dentro, con lo cual después necesitarán muchas más balas para acabar con él (a menos que tengan una Magnum u otra arma de disparo muy potente). La mejor combinación, sobre todo si disponen tan sólo de armas de bajo poder de parada, es disparar a las piernas de los enemigos, con lo cual se los enlentece muchísimo, a la vez que se los deja listos para darles el golpe de gracia con ataques cuerpo a cuerpo -golpes o puñaladas- que no consumen munición.

Es muy importante que, en la medida de lo posible, Chris y Sheva porten distintos tipos de armas, lo cual da versatilidad ante distintos tipos de situaciones. Por ejemplo, podemos usar la pistola con Chris, y darle un subfusil MP-5 o un fusil de francotirador a Sheva, o usar la escopeta con Chris y darle a Sheva la pistola, adecuando la táctica (indicarle que ataque ella o nos cubra) de acuerdo al arma que porta cada uno.

Parece obvio, pero ¡Recarguen permanentemente! Si se olvidan de hacerlo, van a ligar sopapos de los Majinis mientras recargan, lo cual puede terminar con Chris muerto, o teniendo que derrochar hierbas o aerosoles.

Si juegan en cooperativo, manténganse juntos en todo momento. NO se separen. Chris y Sheva funcionan mucho mejor juntos que cada cual haciendo la suya. Además, si uno de los dos cae, el otro estará cerca para poder revivirlo en el acto, y tampoco habrá posibilidad de dañarse mutuamente al arrojar granadas.

Mejora de Armas

¿Qué arma mejorar? La respuesta es muy sencilla: aquella de la cual hay mayor cantidad de munición. No se tienten y gasten el dinero en mejorar una Magnum, o alguna otra arma de la cual la munición escasea. La M-92F -la pistola básica, la archiconocida Beretta 9mm- es la mejor opción a la hora de gastar nuestros dinerillos. La munición abunda, y con la mejora de potencia al máximo se convierte en un arma bastante respetable, capaz de llevarnos a lo largo de toda la campaña, excepto las peleas con los bosses.

Siempre comiencen por mejorar la potencia del arma elegida -más daño, más Majinis muertos con menos munición-. Sigan con la mejora de capacidad del arma, lo cual no sólo hace que tengan que recargarla menos veces, sino que también les permite liberar más casilleros del inventario, ya que el arma almacena más munición. Un detalle: en la pantalla de manejo de inventario y mejora de armas, NO recarguen el arma si van a mejorar la capacidad ¡La mejora de capacidad incluye recarga de munición al mismo precio!

No se gasten en mejorar el tiempo de recarga de un arma, es preferible invertir en la mejora de capacidad de munición, con lo cual la recarga es mucho más esporádica.

Juntando dinero

Hay un nivel en particular excelente para juntar dinero rápidamente: el nivel 4-1 (Cavernas). El mismo provee en un corto trecho numerosas gemas, así como un par de arcones llenos de monedas. Simplemente complétenlo juntando los tesoros, salgan al menú, y vuelvan a realizarlo desde el menú de selección de capítulos cuantas veces quieran, juntando numerosos ejemplares de cada gema, que después podrán vender.



Jefes

Capítulo 2-1, Majini con motosierra: Antes de activar la aparición del mismo (acercándose a la puerta al final de la escalera), observen que al pie de la escalera por la que bajará el mismo, hay un poste de luz. Aléjense un tanto y dispárenle al generador eléctrico que cuelga de él. Ahora sí, hagan que aparezca el Majini de la motosierra y elimínenlo combinando descargas eléctricas del generador (dispárenle cuando el Majini esté junto a él) con disparos a la cabeza, y los barriles explosivos.

Capítulo 2-2, Murciélago escorpión: intenten utilizar las minas de proximidad que se encuentran en la caseta para atontar al bicho cuando aterrice para atacar, y cuando el mismo exponga su vientre dispárenle con el arma más potente que tengan, de preferencia una escopeta o un fusil de francotirador. Si se les acaban las minas de proximidad, usen granadas. Mantengan la distancia, ya que todos los ataques del bicho son a corta distancia.

Capítulo 3-1, corral de los cocodrilos: no se molesten en dispararles, son indestructibles. Simplemente esquívenlos (sólo pueden atacar de frente, y si a Sheva la controla la inteligencia artificial pueden olvidarse de ella, no la agarran nunca). Recuerden que sólo pueden tirar la dentellada hacia adelante,si les pasan por el costado no pueden hacerles daño. Pero no se duerman ni se les coloquen adelante, una dentellada es GAME OVER.

Capítulo 3-3, Irving: el truco consiste en apuntar con las torretas de la lancha a los puntos débiles de Irving, tanto en la fase en que nada junto a la lancha, como en la "fase de los tentáculos", hasta que Irving quede expuesto dentro de la boca del monstruo y puedan atacarlo directamente.

Capítulo 4-1, murciélago-escorpión: en vez de combatir contra él, corran escaleras arriba y salten al llegar al umbral de la puerta. En su persecución, el monstruo será aplastado por el umbral de la puerta cuando el mismo se venga abajo. Eso sí, si lo eliminan de esta forma, el monstruo no dejará recompensa. Si lo eliminan de modo "artesanal", el mismo dejará una bonita gema única.

Capítulo 5-1, araña: muy simple, disparen a sus patas para que la misma caiga sobre la plataforma y arrojen una granada dentro de su boca mientras está atontada. Repitan hasta eliminarla.

Alerta

Capítulo 5-3, Jill Valentine y Albert Wesker: la idea es aguantar mareando a Wesker en los pasillos hasta que se retire y nos deje solos con Jill. Ahora, hay que lograr ponerla fuera de combate sin matarla (tomándola por la espalda o haciendo que Sheva lo haga) mientras le quitamos el medallón del pecho. Es más fácil sacarle el medallón si lo aflojamos de un tiro con la pistola (hay que tener mucha puntería para no herir a Jill en el proceso, lo ideal es que Sheva lo haga mientras nosotros dominamos a Jill por la espalda).

Capítulo 6-3, monstruo Uroboros: en vez de intentar apuntar el láser satelital en el núcleo del monstruo, ametrállenlo con el arma más poderosa que tengan. De cuando en cuando el monstruo lanzará epqueños "hijitos, los cuales al ser eliminados dejarán munición, hierbas y otros ítems.

Gratis pero legal ****

Diariamente nos vemos inundados por una lluvia interminable de títulos de última generación, pero muchos olvidan de que también existen un montón de juegos independientes y gratuitos pululando por la web, y que a veces hasta resultan más divertidos que muchos de los otros fichines comerciales. Y lo mejor, es que la mayoría funcionan casi en cualquier PC.

Trackmania Nations

WWW.TRACKMANIANATIONS.COM

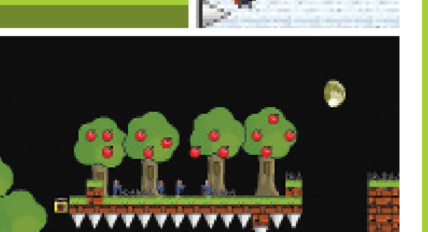


Una descarga obligada para todo aficionado de las carreras. Es muy probable que ya casi todos lo conozcan, pero para el que recién se entere, Trackmania Nations es uno de los juegos de coches más impactantes y con el mejor editor de pistas que podamos encontrar dentro del rubro freeware, y encima con opciones para competir online. ¿Que más se puede pedir?

I Wanna Be The Guy

KAYIN.PYOKO.ORG/IWBTG

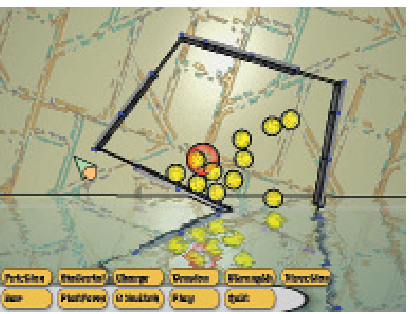
¿Se acuerdan de esa añeja época en donde los videjuegos nos hacían sufrir como condenados por lo difíciles e injustos que eran? I Wanna Be The Guy es un claro homenaje a esos fichines tan desafiantes. Un simpático pero cruel juego de plataformas diseñado a la antigua, que pondrá a prueba los nervios de más de un jugador experimentado. No recomendable para calentones.





PHLOP

WWW.DIGIPEN.EDU/GAMEGALLERY/WEBSITES/PHLOP

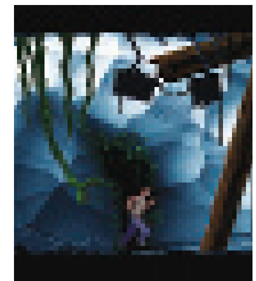


Un elaborado juego de ingenio con puzzles que sacan provecho de un robusto sistema de física. El objetivo de PHLOP es sencillo: se nos presenta un escenario, y nuestra tarea consiste en lograr, física mediante, que la bolita de acero alcance la meta asignada. Pero para ello necesitamos utilizar diferentes objetos y materiales para "contruirle" el camino hacia el punto indicado. Eso si, la tarea es mucho más complicada de lo que parece, pero extremadamente satisfactoria.

onEscapee

ONESCAPEE.INVICTUS.HU

La remake independiente de un excelente pero un tanto olvidado titulo de Amiga CD, con una estetica y una jugabilidad notablemente inspirada en dos clásicos inolvidables de los ´90, Flahsback y Out of This World. Si son amantes de estas dos obras maestras, jugar onEscapee es prácticamente una obligación.

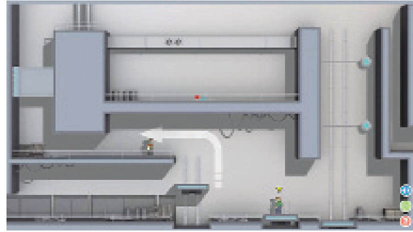


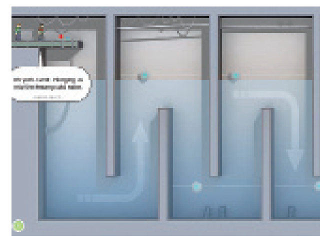




Platform: The Game

WWW.PLATFORMTHEGAME.COM



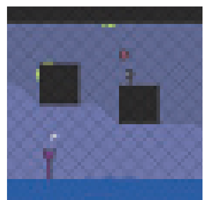


Un atractivo juego de plataformas e ingenio que nos recuerda muchísimo al legendario The Lost Vikings. Controlamos a dos personajitos, que deberán ayudarse mutuamente para superar los diferentes puzzles y desafíos que se presenten en cada escenario. Simplista, pero muy entretenido.

Knytt Stories

NIFFLAS.NI2.SE

Un original juego de plataformas de apariencia minimalista, pero increíblemente adictivo y con un diseño de niveles encantador, y que ya goza de un par de expansiones y niveles extras para descargar, además de un completo editor para que los usuarios creen sus propias aventuras







Flow

INTIHUATANI.USC.EDU/CLOUD/FLOWING



Para quienes aún no lo hayan hecho, todavía están a tiempo de probar este original y exótico juego, que ya dejó embobados a gran cantidad de personas con su inexplicable encanto. Pueden jugarlo desde la web, o descargarse la versión flash para correrlo desde cualquier computadora. Una experiencia extrasensorial que no pueden pasar por alto.